1992年2月1日発行（毎月1回1日発行）第4巻第2号　通巻38号　平成元年3月3日第三種郵便物認可

Monthly Magazine For Game Freaks

月刊PCエンジン



別冊付録 原人、桃太郎など人気ソフトの'92年を総力取材!
人気シリーズソフト大追跡'92

1992 FEBRUARY 2 400YEN

3周年記念特別企画
2か月連続プレゼント

最新ゲームスペシャル
改造町人シュビビンマン3
・新～陽炎の時代～
スプリガンmark2・ちびまる子ちゃんクイズでピーヒャラ・未来少年コナン
ミズバク大冒険・魔物ハンター妖子・金盞花京絵皿殺人事件
出たな!!ツインビー
ゲートオブサンダー
パロディウスだ!

攻略園
ドラゴンセイバー
サラマンダ
忍者龍剣伝

最新特報
天外魔境II
卍MARU

別冊付録 原人、桃太郎など人気ソフトの'92年を総力取材!
人気シリーズソフト大追跡'92

PRINCESS CAFÉ
瀬能あづさ
らんま1/2 ～とらわれの花嫁～

ビクター音産エキサイティングラインナップ
シャドー・オブ・ザ・ビースト
ライジングサン・ストラテゴ

SUPER桃太郎電鉄II
デリシャステクニック集

キミの"Huカード"マシンと強力合体。
スーパーCDソフトの興奮が、すぐ手に入る。

発売中!

SUPER CD・ROM²

スーパーCDロムロム

標準価格47,800円(税別)

●コアグラフィックス、コアグラフィックスⅡ、スーパーグラフィックス、PCエンジンと強力合体。手持ちのPCエンジンでスーパーCDソフトの興奮をスグ味わえる最強システム。 ●2MバッファRAM内蔵。アクセス回数を減少し、さらにリアルなアニメーション、鮮列なサウンドで臨場感を極める、驚異のスーパーCDロムロム。ゲームの感動が、迫力が違う。 ●音楽CDソフトも、CD-Gも楽しめる、マルチエンターテイメントマシン。



天外魔境Ⅱ卍MARUの迫力の
オープニングと、作品の冒頭を体験しよう!
「スーパーCD・ROM²体験ソフト集」
好評発売中!

コアグラとカラーTVが快適合体。液晶ディスプレイ一体型PCエンジン。

●4インチの大画面液晶とコアグラフィックスを一体化。
●アクティブマトリクス方式の高精細液晶パネルを搭載。
●TVチューナー&スピーカー内蔵。テレビ番組もOK。
●CD・ROM²に接続可能。さらにスーパーシステムカードでスーパーCDソフトも。
●家庭用電源はもちろん、車の中でも使える2電源対応。
●この性能で、PCエンジン本体に迫るコンパクトサイズ。
※スーパーCD・ROM²に接続する場合は別売りのアダプターが必要となります。(近日発売/価格未定)

PC Engine LT



PCエンジン エルティー

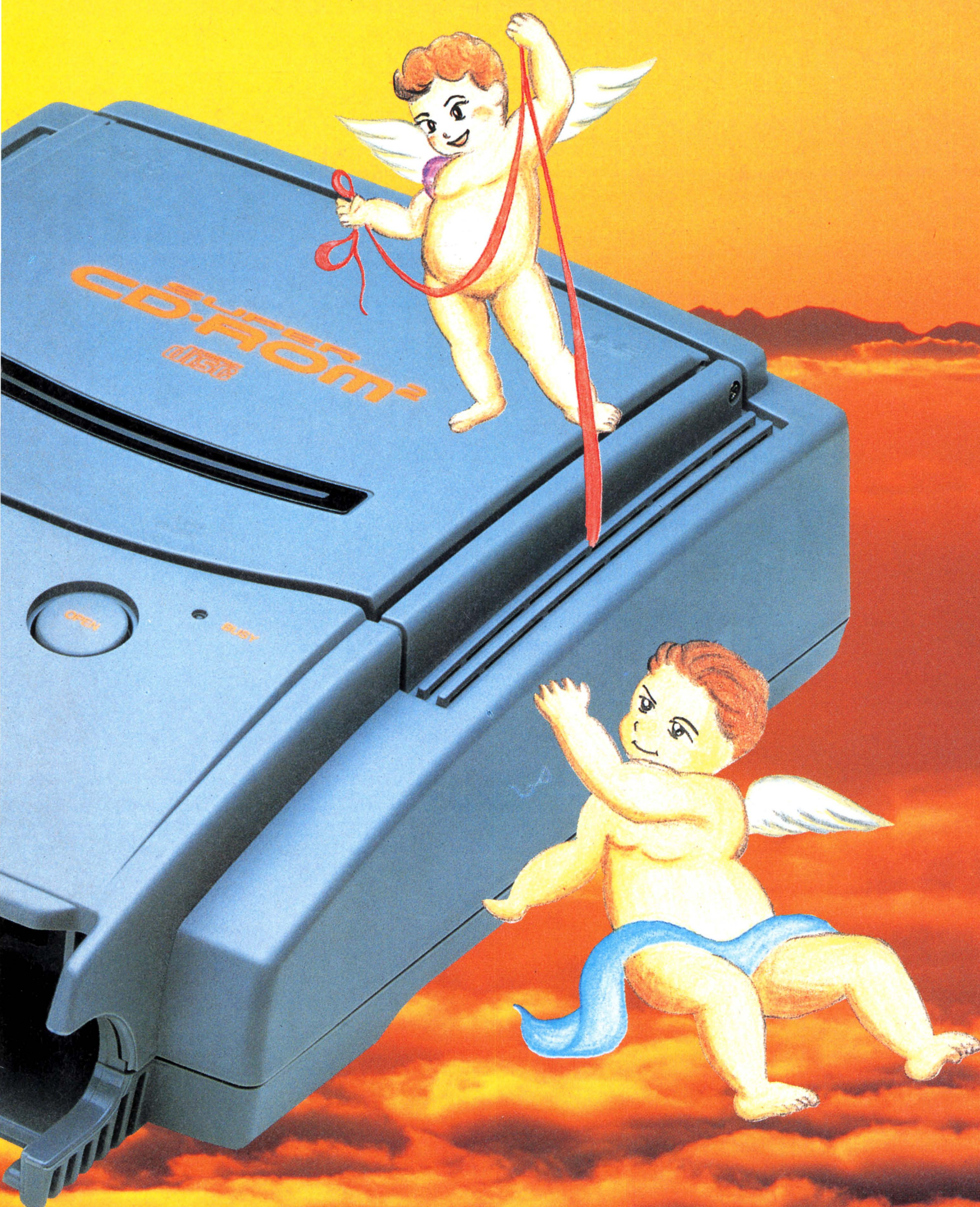
標準価格99,800円(税別)

発売中!

スーパープレゼントキャンペーン
【平成4年1月31日締め切り 当日消印有効 】

■スーパーシステムカードかPCエンジンDUOについている応募ハガキに、スーパーCDソフト(キャンペーン期間中に発売のもの)についている応募券3枚と郵便切手を貼って送ろう! 抽選で5.000名様に、スーパーCDロムロムがもっと楽しくなるスーパーグッズをプレゼント

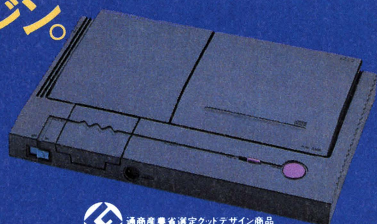
NEC



ついに、運命の合体。



すべての魅力を究極合体。無敵のPCエンジン。



PC Engine
DUO

PCエンジン デュオ


通商産業省選定グッドデザイン商品


第7回デザイン・オブ・ザ・イヤー受賞商品

標準価格59,800円(税別)

●2MバッファRAM標準装備。スーパーCDソフトはもちろん、今までのCDソフト、Huカード、CD-G、音楽CDまで楽しめる、最新一体型PCエンジン。

＊ビデオ入力端子のないテレビを接続する場合には、別売りのRFユニット〈PI-AN3：標準価格4,980円(税別)〉が必要です。

話題集中! 充実ソフト!

スーパーCD・ROM²発売記念
スペシャルソフト



◀ドラゴンスレイヤー英雄伝説

天外魔境Ⅱ卍MARU▶

話題の2大RPGのサワリが遊べるスペシャルCD。

スーパーCD・ROM²体験ソフト集

スーパーCDロムロムソフト
ハドソン／好評発売中／特別価格1,000円(税別)
©1991.1992 HUDSON SOFT ©1989.1992 RED ©1989.1990 FALCOM



ゲンジ通信あげだま

Huカード
日本電気ホームエレクトロニクス㈱／好評発売中
希望小売価格5,800円(税別)
©NEC Home Electronics, Ltd. ©講談社・テレビ東京・NAS

TVアニメ「あげだま」の痛烈アクションゲーム。原作「さくまあきら」、設定「広井王子」の快作。

■賞品

●DUO賞(DUOの応募ハガキの中から抽選)
DUO専用オリジナルキャリングバッグ…500名様

●SSC賞(スーパーシステムカードの応募ハガキの中から抽選)
「天外魔境Ⅱ卍MARU」オリジナルブルゾン……500名様

●SUPER CD賞(共通)
オリジナルCDキャリングケース…1,000名様

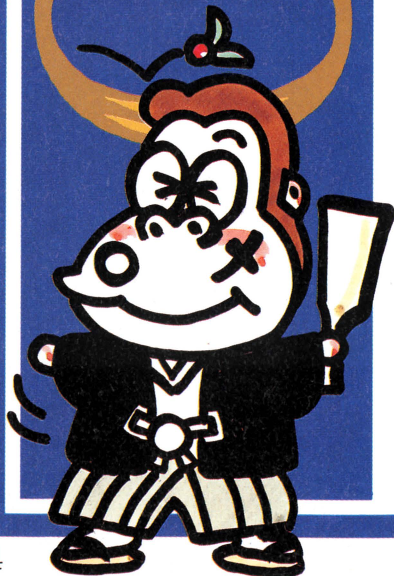
●PCエンジン賞(共通)
オリジナルテレホンカード…………3,000名様

日本電気ホームエレクトロニクス株式会社

PC ENGINE SOFT TOP 10

ソフト・トップ10

いつも月刊PCエンジンを愛読してくれてありがとう。1992年もスタッフ一同、全力でつっ走るつもりなので期待しててくれよなっ!!!



11/1▶11/30

売り上げTOP・10

いきなり参入、いきなりトップのグラディウス。この勢いがどこまで続くか?次回のトップ10は大混戦かも。

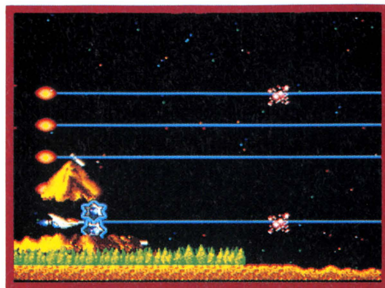
※( )内は前回の順位です。

1 (—) 

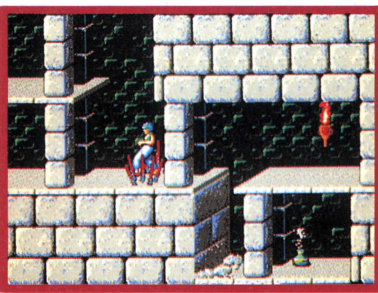
グラディウス 1176

コナミ●11月15日発売●6000円

予想はしていたものの、早速トップを取っちゃったね。おなじみのウラ技コマンドも入っているし、ファミコン版よりグラフィックもキレイだし、言うことなしだね。コナミさんには移植して欲しいソフトがたっくさんあるから期待しちゃうよね。まずはドラキュラシリーズをCDでいっぺんにってのはどう?



2 (—) 



プリンス・オブ・ペルシャ 962

リバーヒルソフト●11月8日発売●6800円

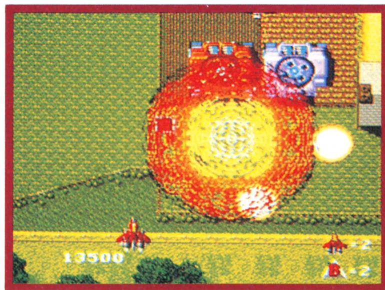
ミョ〜に動きがリアルなこのソフト。ここまで細かい動きをすると感情移入しやすいよね。まるで自分が画面の中で走りまわっているみたいだ。それだけにトラップに引っかかったり、敵に殺されたりすると痛みが伝わってきて思わず"イテッ"とか"グワ〜ッ"なんて声が出ちゃう人もいるんじゃないかな?

3 (—) 

雷電 904

ハドソン●11月22日発売●7200円

何だこのゲームは?激ムズなのにやめられないじゃないかっ!何回ゲームオーバーになっても悔しくてついついランボタンに指が掛かる。でも何回もやる気にさせるってことはそれだけバランスがいいってことだぜ。これを書いたら仕事が終わるし、もう一度プレイするぞ(何回やってもエンディングが見られない筆者)。



4 (1)



ドラゴンスレイヤー英雄伝説 896

ハドソン●10月25日発売●6800円

予想どおり品切れで順位を下げたようだね。まだ手に入らない人も結構いるんじゃない?人気では、まちがいなくNo.1?

5 (—)



レディファントム 768

レーザーソフト・日本テレネット●11月29日発売●6980円

このゲームって効果音がすっげ〜リアル。ここまでリアルだとプレイしてて面白さが倍増するぞ。ぜひプレイして欲しい。

ランク		ゲームタイトル	メーカー・発売日・価格	得点
6	(3)	バニラシンドローム	日本物産 10月25日発売●6900円	692
7	(4)	天使の詩	RIOT 10月25日発売●7400円	686
8	(—)	ゼロヨンチャンプ	メディアリング 3月8日発売●6900円	551
9	(5)	F1サーカス'91	日本物産 7月12日発売●6900円	506
10	(2)	ワールドサーキット	ナムコ 10月18日発売●5800円	492

6位以下のソフト

再販されたゼロヨンチャンプが返り咲きをした。F1サーカス'91もねばりを見せてるし、さて次回はどうなる?

期待度TOP・10

ほとんどの票が1位と2位に集中してしまった感じ。すっごい期待度だな〜。

ランク	ゲームタイトル	得点	メーカー・発売日・価格	ジャンル
1	スーパー桃太郎電鉄Ⅱ	548	ハドソン●発売中●6800円	テーブルゲーム
2	天外魔境Ⅱ	512	ハドソン●発売日未定●価格未定	ロールプレイング
3	らんま½〜とらわれの花嫁	126	メサイヤ(NCS)●発売中●6800円	アドベンチャー
4	モンスターメーカー	82	NECアベニュー●価格未定●発売日未定	ロールプレイング
5	ドラゴンセイバー	77	ナムコ●発売中●6800円	シューティング
6	パロディウスだ！	65	コナミ●2月21日発売●9800円	シューティング
7	スーパーシュヴァルツシルト	43	工画堂スタジオ●発売中●7800円	シミュレーション
8	改造町人シュビビンマン3	33	メサイヤ(NCS)●発売日未定●価格未定	アクション
9	沙羅曼蛇	26	コナミ●発売中●6000円	シューティング
10	コズミックファンタジー3	19	レーザーソフト・日本テレネット●発売日未定●価格未定	ロールプレイング

読者アンケート、月間TOP・10

何があっても強いイースⅠ・Ⅱ。でもうかうかはしてられない今日このごろだ。

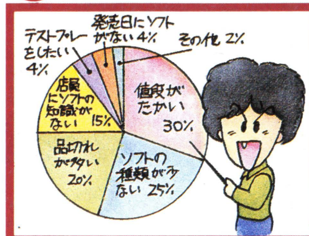
ランク	ゲームタイトル	得点	メーカー・価格	ジャンル
1	イースⅠ・Ⅱ	396	ハドソン●7800円	ロールプレイング
2	F1サーカス'91	321	日本物産●6900円	スポーツ
3	桃太郎伝説Ⅱ	320	ハドソン●7200円	ロールプレイング
4	ドラゴンスレイヤー英雄伝説	271	ハドソン●6800円	ロールプレイング
5	スーパー桃太郎電鉄	265	ハドソン●5800円	テーブルゲーム
6	ファイヤープロレスリング2nd BOUT	243	ヒューマン●6900円	スポーツ
7	天外魔境	186	ハドソン●7200円	ロールプレイング
8	改造町人シュビビンマン2	144	メサイヤ(NCS)●6600円	アクション
9	BURAI 八玉の勇士伝説	117	リバーヒルソフト●7200円	ロールプレイング
10	ニュートピアⅡ	100	ハドソン●7200円	ロールプレイング

移植してほしいソフトTOP・10

はっきり言ってテトリスは消えたみたい。代わりにストファイⅡが凄い勢いだ。

ランク	ゲームタイトル	得点	メーカー・ハードの機種	ジャンル
1	ストリートファイターⅡ	499	カプコン●アーケード	アクション
2	ドラクエシリーズ	287	エニックス●ファミコン	ロールプレイング
3	ファイナルファンタジー	199	スクウェア●ファミコン	ロールプレイング
4	ドラゴンボールシリーズ	114	バンダイ●ファミコン	ロールプレイング
5	エメラルドドラゴン	73	バショウハウス●パソコン	ロールプレイング
6	ツインビーシリーズ	54	コナミ●アーケード	シューティング
7	大工の源さん	48	アイレム●アーケード	アクション
8	シムシティー	37	イマジニア●パソコン	シミュレーション
9	三国志シリーズ	21	光栄●パソコン	シミュレーション
10	ゼルダの伝説シリーズ	12	任天堂●ファミコン	ロールプレイング

ユーザーズステーション ソフト販売店への意見(その2)



前号にひき続き、小売店への意見を紹介しよう。左の円グラフは多かった意見を表したもの。小売店の力だけではどうにもならない意見もあるけどユーザーの正直な気持ちでもある。また素朴な質問って〜のも結構あったので今回はそれを御紹介！　1、機種によってソフトの値引き率が違うのはなぜ？ 2、ソフトを安売りする時の値段の決め方は？ 3、ソフトを仕入れる時の基準は？ 4、昔発売したソフトをあまり置かないのはなぜ？ 5、大幅の値下げをして儲けはあるの？…まだほんの一部なんだけど、お店屋さんにしてはキビシイ質問かもしれないね!?

協力店…博品館(銀座) マルゼンムセン(秋葉原) おもちゃのQ(中野) 髙島屋(難波) おもちゃのデンマーク(江南) トイズセンター網島店(横浜) 西武百貨店(つかしん店) ハローマック(9店舗) ヤマギワホビー館(秋葉原) キディランド(梅田) ㈱西友オズ大泉店(練馬) イトーヨーカドー丸大長岡駅前店(長岡)

読者アンケート累計TOP・20

今回はあまり前回と変わり映えしないね。次回も同じじゃ〜つまんないかも。

ランク	ゲームタイトル	得点	メーカー・価格	ジャンル
1	イースⅠ・Ⅱ	4682	ハドソン●7800円	ロールプレイング
2	桃太郎伝説Ⅱ	3485	ハドソン●7200円	ロールプレイング
3	イースⅢ	1648	ハドソン●7200円	ロールプレイング
4	ボンバーマン	1646	ハドソン●5300円	アクション
5	天外魔境	1531	ハドソン●7200円	ロールプレイング
6	スーパー桃太郎電鉄	1279	ハドソン●5800円	テーブルゲーム
7	F1サーカス	1246	日本物産●6900円	スポーツ
8	F1サーカス'91	1213	日本物産●6900円	スポーツ
9	コズミックファンタジー2	1023	レーザーソフト・日本テレネット●6780円	ロールプレイング
10	ファイヤープロレスリング2nd BOUT	900	ヒューマン●6900円	スポーツ
11	PC原人2	888	ハドソン●5800円	アクション
12	ワールドスタジアム'91	736	ナムコ●5800円	スポーツ
13	BURAI 八玉の勇士伝説	664	リバーヒルソフト●7200円	ロールプレイング
14	ドラゴンスレイヤー英雄伝説	573	ハドソン●6800円	ロールプレイング
15	改造町人シュビビンマン2	504	メサイヤ(NCS)●6600円	アクション
16	PC原人	491	ハドソン●5800円	アクション
17	ファイヤープロレスリング	408	ヒューマン●6300円	スポーツ
18	スーパースターソルジャー	393	ハドソン●6500円	シューティング
19	パワーリーグⅣ	381	ハドソン●6500円	スポーツ
20	聖竜伝説モンビット	326	ハドソン●6800円	ロールプレイング

マークの見方

このコーナー及びゲームの紹介のコーナーの各マークは、次のことを意味しています。

シミュレーション　シューティング　テーブルゲーム　アドベンチャー　スポーツ　アクション　2MCD専用(スーパーCD-ROM)
パズル　ロールプレイング　CD-ROM　1〜8メガ用カード　バックアップ対応　スパグラ専用ソフト　両対応ソフト

MONTHLY
PC ENGINE 2
1992
FEBRUARY
Volume:38

Cover Illustration／Masami Esaka
Cover Design／Tomoo Murata

CONTENTS

PC Engine SOFT TOP 10 4

NEW GAME SPECIAL Part.1

パロディウスだ! 8
改造町人シュビビンマン3 12
スプリガンmark2 16
ちびまる子ちゃん クイズでピ～ヒャラ 18
斬 ～陽炎の時代～ 20
ゲート オブ サンダー 22
ミズバク大冒険 24
金盞花京絵皿殺人事件 26
魔物ハンター妖子 ～魔界からの転校生～ 28
未来少年コナン 30
フォゴットンワールド 32
超時空要塞マクロス／冒険男爵ドン 34
サイバードッジ／NHK大河ドラマ太平記 36

NEW GAME SPECIAL Part.2 148

出たな!!ツインビー／サイキックストーム／ザ・デビスカップ・テニス／ザ・キックボクシング
麻雀覇王伝カイザーズクエスト／テラクレスタ／幻蒼大陸オーレリア／トイレキッズ
キャンペーン版大戦略Ⅱ／QUIZタイムマシンにおねがい／雀偵物語2 宇宙探偵ディバン完結編
宇宙戦艦ヤマト/BABEL/川のぬし釣り/極楽!中華大仙/テラ・フォーミング／開発情況

天外魔境Ⅱ最新特報！ 38
スーパー桃太郎電鉄Ⅱデリシャステクニック集 49



別冊付録 人気シリーズソフト大追跡'92

EXCITING ビクター音産 ~1992 SUPER LINE UP~ 81



月刊PCエンジン創刊3周年記念!!
2月号 3月号連続懸賞 46
クイズ ああ、渋谷駅 43

攻略園
ドラゴンセイバー 52
沙羅曼蛇／忍者龍剣伝

連載小説 覇竜の神座 ~BURAI外伝~ 65
作／飯島健男 画／荒木伸吾&姫野美智

PC-ENGINE PLUS 73
●月Pエンジンルーム
●HYPER BOX

ニンジン倶楽部 89

熱血!!さくま塾全国版 第3回 96

メディアプレス 100
読者アンケート 104 アンケートはがき 105

BIG PRESENT 107

SRT Special Rescue Team 128
■熱血高校ドッジボール部CDサッカー編
■グラディウス■にこにこ, ぷん

ゲーマー倉持直伝!! 究極の攻略 132

(プリンセスカフェ) 瀬能あづさ 135

遊楽専業団 138
●ARCADE GAME
●CONSUMER GAME
●WORLD GAME
●新春!画廊祭り

激烈技 SPECIAL 143

連載マンガ 神楽坂DX 158

新 REVIEW大作戦 160
■メーカーからキミへ愛のメッセージ

HOT LINE 162
■COMING SOON

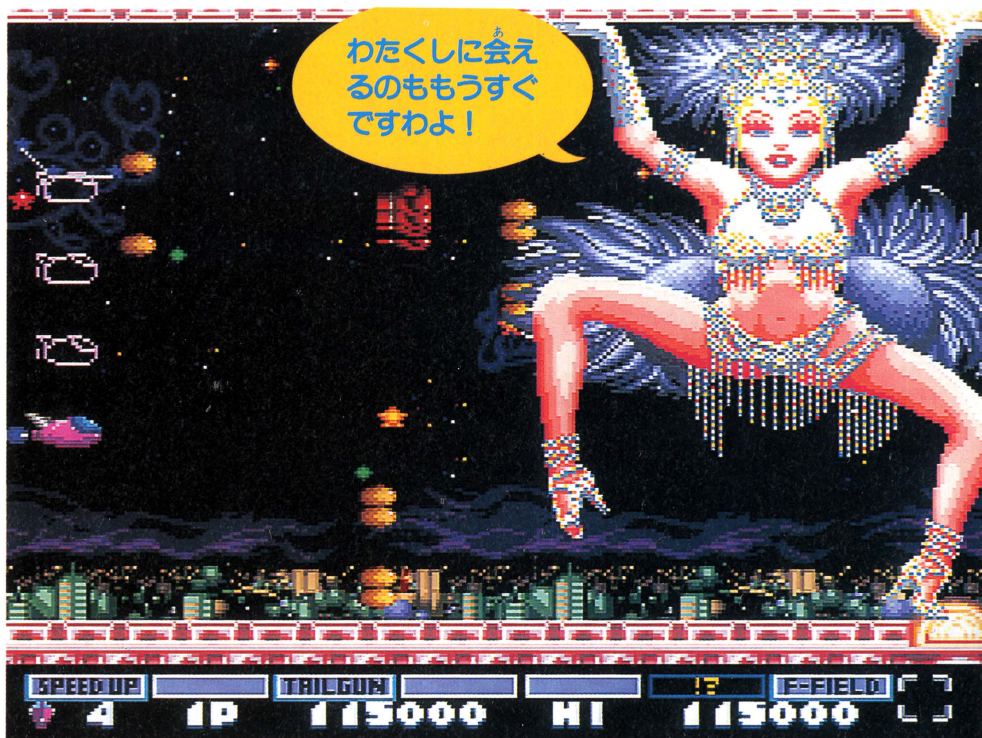
GAME INDEX

宇宙戦艦ヤマト	155
ウルトラボックスVol. 6	87
NHK大河ドラマ太平記	37
改造町人シュビビンマン3	12
川のぬし釣り自然派	156
キャンペーン版大戦略Ⅱ	154
金盞花京絵皿殺人事件	26
QUIZタイムマシンにおねがい	155
グラディウス	128, 143
ゲート・オブ・サンダー	22
幻蒼大陸オーレリア	153
極楽！中華大仙	157
コリューン	147
サイキックストーム	150
サイバードッジ	36, 161
ザ・キックボクシング	151
ザ・デビスカップ・テニス	151
沙羅曼蛇（サラマンダ）	54
斬~陽炎の時代	20, 160
シャドー・オブ・ザ・ビースト	82
雀偵物語2~宇宙探偵ディバン完結編	155
スーパー桃太郎電鉄Ⅱ	49, 143
ストラテゴ	86
スプリガンmark2	16
ソーサリアン	87
タイムクルーズⅡ	144
超時空要塞マクロス	34
ちびまる子ちゃん~クイズでピーヒャラ~	18, 160
出たな!!ツインビー	148
テラクレスタ(仮)	152
テラ・フォーミング	157
天外魔境Ⅱ	38
天使の詩	145
天の声バンク	145
トイレキッズ	153
ドラゴンスレイヤー英雄伝説	145
ドラゴンセイバー	52
にこにこ，ぷん	131
忍者龍剣伝	56, 161
熱血ドッジボール部CDサッカー編	130
BABEL	156
パロディウスだ！	8
ファイティングラン	146
フォゴットンワールド	32
プリンス・オブ・ペルシャ	144
冒険男爵ドン	35, 160
麻雀覇王伝カイザーズクエスト	152
魔物ハンター妖子	28
ミズバク大冒険	24, 161
未来少年コナン	30
メソポタミア	145
ライジングサン	84
雷電	132, 146
らんま½~とらわれの花嫁	136
レディファントム	146
ワールドサーキット	144



さて、やってきましたこの季節！　91年をふり返りながら92年の決意を新たにする

天下御免の超大作ですっ!!



つい先日、参入が決まったコナミさんだけど、コナミファンだけに限らず、ゲームファン待望の新作がいよいよ登場するぞ。そう、あの超お笑いＳＴＧ「パロディウスだ！」だ。アーケードでのゲームが出た時、あまりのバカバカしさと、あまりのパロディに笑い、あまりのハマリ度にコインをつぎこんだ人も多いはず。それがついにＰＣで遊べるんだからいや一ＰＣユーザーでよかったね。



アーケードさながらの大興奮。敵の動き、音声など忠実に再現されている。こいつはすごすぎる！



いい湯っだな、アハハン。みなさんもどう？

PARODIUS パロディウスだ！

8M

コナミ／2月21日発売予定／9800円

SPECIAL Part.1

時だ。92年の新作ソフトに、大きな期待を抱きながら、さあスタートだ〜〜っ!!

とにかく!天下無敵のおもしろさですっ!!

衝撃の「グラディウス」「沙羅曼蛇」でデビューを飾ったコナミだけど、こんな超目玉を相次いでリリースとは、ほんとにやってくれるよねぇ。さらにPART 2で紹介している「出たな!!ツインビー」のリリースも決まり、これからのPCはコナミがひっぱっていくって言ってもいいんじゃないかな? ほんと期待してまっせ。

「パロ」に話を戻すけれど、登場する敵キャラやステージ構成など、その名の通り、パロディがあふれている。もちろんSTGとしての楽しさは「グラディウス」シリーズで培われたパワーアップシステムを採用し、ハマリ度も抜群！期待度も人気もNo.1ソフトがいよいよ登場だ！



各キャラごとに違う独自のパワーアップ。思わずうなるSTGのツボ。パロディウスは全世界のゲーマー一諸君を救います。

©1990、1992 KONAMI

ぼくたちが戦いにいっきま〜す!!

VIC VIPER

みなさまお馴染みの「グラディウス」正当派ですっ。

「グラディウス」シリーズおなじみのビックバイパーだ。ちょっと丸っこくなり、可愛いくなって登場!! 「やっぱこれでなくっちゃ」という人はオプション振り回してレーザーうってがむばって下さいませ。


▲こんな敵でも全滅させなければビックバイパーの気はすまないぜ。レーザーでけちらしてしまえっつ。




◀ちょっぴり太めになっちゃったけど、可愛いくなったから、いいでしょ。


▶でも、やっぱりこのオプションじゃなくっちゃね。戦う気にはならないよねぇ。

OCTOPUS

べらんめぇ!敵が敵ならこっちもタコで勝負してやるぜい

というわけで、タコのハッチャンならぬオクトパス。オプションも、もちろん子ダコをひきつれてのパワーアップだ。とどめはタコツボ形のバリアー。まさに、パロディウスならぬタコディウスを究めたキャラですっ。


▲いやぁ、このにぎやかな画面には、タコが似合うよねぇ。お祭り気分にはぴったりのキャラですね。はい。




◀タコくんのレーザーは丸い輪っかのリップルレーザー。子ダコと一緒にプカ!


▶ねじりハチマキがいかすでしょ。オプションの形や弾の形も注目してみてね。

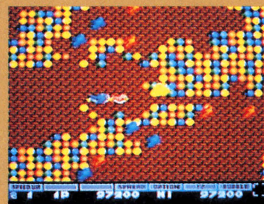
PENTAROU

そんなに気張らないで、ちょっと気楽にペンペンしましょ。

タコに続いて登場は、ペンギンのペン太郎。結局南極から結局シューティングにきちゃったんですけど、こちらもオプションは子ペンギン。ぷよぷよ飛んで必殺技はスプレッド! バブルバリヤーも素敵でしょ。


▲華麗なバタ足?でパタパタ飛びます、ペン太郎。敵にもペンギンが多いけど、それはそれ、これはこれだ。




◀ペン太郎のオプションは、ピンクのペンギンちゃん。恋人だったりして。


▶言語道断、横断歩道。これがパロの味メガホン攻撃だ。どんどんしゃべってね。

TWIN BEE

さて、おいらの出番だ。ツインビーいっきまーす!

コナミのSTGシリーズのヒーロー、ツインビーも友情ならぬパロディ出演。残像拳ならぬ残像オプションで、慣れない横スクロール面もスーイスイだ。「出たな!!ツインビー」のリリースもきまり、ご機嫌なキャラです。


▲横から見てもツインビーしてるでしょ。結構スマートだったね。と、改めて思うのでした。





わたしたちがお相手しましょう!!

MISS神戸"ちちびんた"リカ



ハーイ！良い子のみんな！健全な男女交際してる？ わ・た・しが有名なリカで〜す。誰よカニ女なんていってるのは。わたしのステージを見たら、きっとあなたもわたしのとりこ。美しさは罪ってことなのよね。ウフン。さぁ、次の相手は誰かしら？いっとくけれど、わたしメンクイなので、自信のない方は、お断りよっ！



◀これがわたしの必殺技、華麗な腰の動きでプレイヤーを釘づけよ。さぁ、あなたは、これを越えられて？

イーグル「ワシ、サブノスケ」



はいな、あっしがサブノスケだす。いつぞやのオリンピックのマスコットと勘違いしてる人、ちがいまっせ！ウルトラクイズの帽子？

だからちがいまっせって。んなこといってると、あっしのリングレーザーで丸焼きにしまっせ。強いんスから。

▼あれ、あっしの方が丸焼けにされちまいやした。こりゃ失敬。

おまんにゃわ・アチャコ



こんばんわぁ、あたいが猫型飛行艇のアチャコどすえ。頭にまいた海賊バンダナがおしゃれでしょ。ワンポイントの魚の骨が気に入ってまんのや。ほな、またお会いしましょう。さいならぁ。ちゃんちゃん。



▶あたいの飛行パターンを見切ったら、もう一つの顔見せまっせぇ。どうでっしゃろ？

こんなわたしでよければ、お相手になってさしあげますよ！



改造町人

シュビビンマン3

異界のプリンセス

メサイヤ／2月発売予定／価格未定



サブタイトルが『異界のプリンセス』と決定し、発売までいかにも秒読み体制に入った、という感じの『シュビビンマン3』。

いままで何度もボクらを熱くさせてくれた、シュビビンシリーズ。今回は、ファン待望のCD・ROM²での発売がかなっただけに、前作までとは何かが違う！　という期待の気持ちがヒシヒシと沸き上がってくるよね。

2度あることは3度ある?2人の運命やいかに

どんなヤツでも相手になるぜ!!

さて今回の『シュビビンマン3』。CD・ROM²になったということで、とかくビジュアル面ばかりが話題になっているかもしれないけれど、ゲーム自体も1や2と比べて格段にパワーアップしているようだ。

しかも、今まで好評だった2人同時プレイや2人で協力して放つ必殺技などは健在。前作までのプラス面を残しつつも、新しいシステムがたくさん盛り込まれているんだ。まさにシュビビンシリーズの集大成と言ってもいいね。



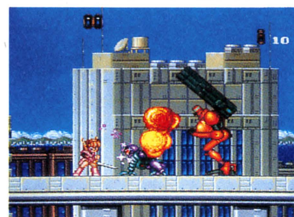
3タイプの楽しみ方からお好みのものをドーゾ!!

まずは恒例の2人同時プレイの紹介をするぞ。やっぱりこれがなくっちゃシュビビンマンじゃないよね。それになんといっても、1人で遊ぶよりも2人の方が楽しいし、ゲームも楽になるものね。それからもちろん、2人同時プレイを選んだあとに、1Pと2Pのどちらが太助かキャピ子でプレイするか、などの設定も可能だぞ。どちらのキャラで遊んでも、キャラの武器などは変わらないんだけど、ビジュアルシーンの展開は少〜し変わるようだ。太助でプレイしたりキャピ子でプレイしたりと、いろいろなパターンでの遊び方ができそうだね。

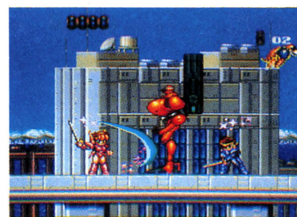
太助でPLAY



キャピ子でPLAY



2人でPLAY



力尽きたときも、まだチャンスはある!?

3でのコンティニューの方法は今までとはちょっと変わっているので、紹介しておこうかな。コンティニューはゲーム中に出てくるアイテムをいくつか取ることによって、できるんだ。だから、アイテムを取れば取るほどコンティニューの回数も多くなるぞ。



コンティニューアイテムの数

ライフメーター



パワーアップしたシュビビンマンの攻撃を見よ!!

先月までの記事のなかでも紹介してきたけど、3の攻撃方法は剣を使うんだ。写真を見てもらえばわかると思うけれど、3のキャラは今までよりもちょっぴり大人っぽくなってるよね。その分剣を振るアクションもダイナミックになって、なんだかそれだけで強くなったみたい。その他のアクションは、右で紹介しているとおり、ほぼ今までと同じ。ジャンプしたり、しゃがんだりして敵の攻撃をかわし、どんどん進んで行くというのは変わらないぞ。

そのほかでは、ステージイベントとして、シューティングっぽい内容になっているところもあるようだ。このあたりの情報は、くわしい情報が入りしだい、バッチリ紹介していくぞ。



ジャンプ

▼Ⅰボタンはジャンプ。長く押せば高く飛べる。



しゃがむ

▼しゃがむのは方向キーの下。この状態で移動はできないぞ。



攻撃

◀Ⅱボタンを押すと剣を使う。ジャンプやしゃがみながら剣を振ることもできる。

新必殺技、誘導シュビビーム!!

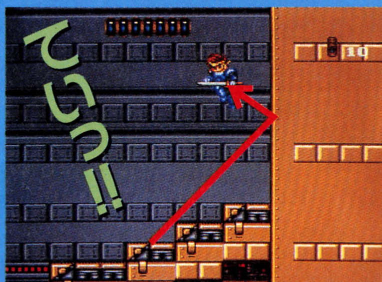


3で新しくなった点のひとつが、この誘導シュビビームだ。Ⅱボタンをある程度のあいだ押しっぱなしにしてから離すと、シュビビームが発射できる。これはシリーズの最初からある攻撃方法だ。ところが3では、シュビビームを発射したあとに誘導することができるのだ。これってかなり便利なんだよね。

複雑な操作だと大変だな〜、と心配しているキミもご安心。やり方はいたってカンタンだぞ。なんたって、シュビビームを発射したあとに、Ⅱボタンを押しながらシュビビームを動かしたい方向に方向キーを入れるだけ。こいつでバンバン敵をやっつけちゃおう！

三角とびでより高くジャンプ!!

もうひとつ新しく加わったアクションが、三角とび。ようするに、カベを使って普段よりも高くとべる、という技なのだ。誘導シュビビームと比べるとジミな技かもしれないけれど、場所によってはかなり使える技だと思うぞ。カベがないとできないけれど、通常ではとどかない高いところにいる敵だってやっつけられるんだからね。



この三角とびのやり方も、すんごくカンタン。壁に向かってジャンプしたあと、ちょうど壁にぶつかった瞬間にもう一度Ⅰボタンを押すだけだけど。タイミングもむずかしくないから、すぐに使いこなせるはずだ。



3からの新しいシステムはまだまだたくさんあるぞ!

3で忘れてはいけないのが乗り物。乗り物って聞くと「なんだそりゃ!?」なんて思うかもしれないけれど、つまりロボットや飛行機に乗って、進むことができるってことなんだ。

ただしこれは、どこでも乗れるというわけじゃなくて、それぞれの面にあるロボットを奪取したり、浮かんでいる飛行艇を利用するという感じ。あくまで乗り物はイベントのひとつとして登場するんだ。つまり、その乗り物をうまく利用できるかどうかによって展開が変わるんだ。





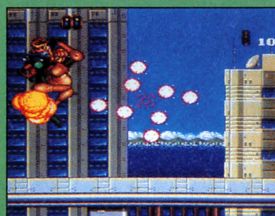
▼これは1面に登場するマジックドール。

▶こちらは3面に出てくる飛行艇だ。

コレが乗り物の特殊攻撃だ!!



◀マジックドールに乗ると、ホーミングサンダーによる強力な攻撃が可能。



◀さらに画面にあらわれる照準をつかって、敵を攻撃することもできる。

今回もハデにいくわよ!!

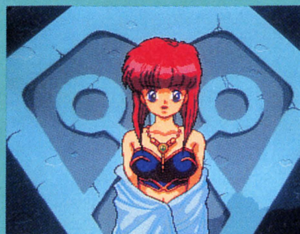
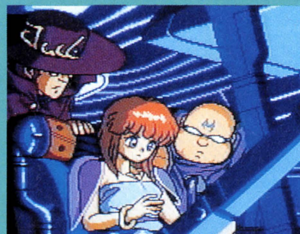
© NCS

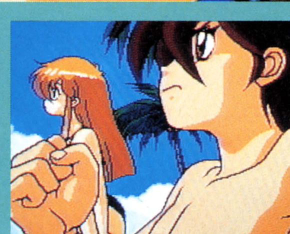
戦いは南の島から始まるのだ!!

OPENING STORY

キャピ子が当てた商店会のクジで、南の島へやってきた2人。まさに楽園のなかでのひとときは、つねに戦いに身を投じてきた戦士にとって、かけがえのないものであった…。はずなんだけれど、異界のプリンセスの登場によって、バカンスはあっけなく幕を閉じてしまった！ はたして姫の目的は？ そしてまたもや戦いに巻き込まれてしまったシュビビンマンの運命は？ それは君たちの手にゆだねられているのだ!!





STAGE1 建設中のフリーウェイを駆け抜けろ!!

ステージ1は南の島に突然あらわれた魔空艇を追うために、建設中のハイウェイを駆け抜けるのだ。前半に出てくる敵のマジックドールを奪取したならば、逃げる魔空艇を追ってひたすらに走り続けよう。もちろん、画面のあちこちには敵の繰り出すザコキャラがワンサカ登場。マジックドールの特殊攻撃をうまく使いこなして、敵をけちらせ！ めざすは姫の乗る魔空艇のみだっ！

マジックドールを倒して乗りこもう!

前半に出てくる、中ボス的な存在のマジックドール。こいつを倒すと、なかに乗り込むことができるのだ。しかもシュビビンマンの通常の剣攻撃よりも、はるかに威力がある攻撃を繰り出すことができるぞ。強敵だけど、がんばって倒そう。


▲誘導シュビビームで遠距離から攻撃だ。


▲よっし！ さっそく乗り込んで反撃開始!!


▶ビーチでバカンスはいったんおあずけ。群がるザコどもをやっつけろ!!



▶上空をかすめるように飛んで行く魔空艇。マジックドールで追撃しよう。


▲どこからともなくわいてくるザコもこれなら安心。


▲おっとっと、まだ建設中だから穴があるのね。

登場キャラ&キャスト紹介

CD・ROM²だからこそ実現できたビジュアルシーンと豪華キャスト。ここではその両方を同時に紹介しよう。

太助 山寺宏一



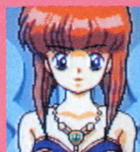

3でも元気いっぱい。ますます絶好調の太助。本職は魚屋さんだけあって、威勢のよさは天下一品。ときおり見せるクールなところがまたいいよね。

キャピ子 冨永みーな




その名のとおり、まだキャピキャピの女子高生のキャピ子。ちょっぴり気が強いところもあるようだけど、根強い人気は健在だね。

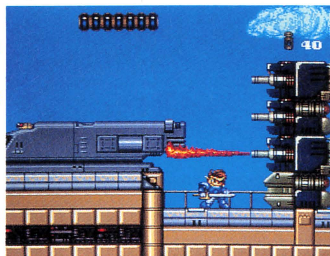
くれは姫 島津冴子

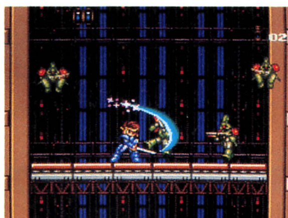



今回初登場のくれは姫。いったいどんな子なのかは、ゲームをやってみてのお楽しみだけど、キャピ子に劣らずとんでもない（？）性格みたい。

STAGE2 魔空艇に乗りこんだのはいいんだけど……

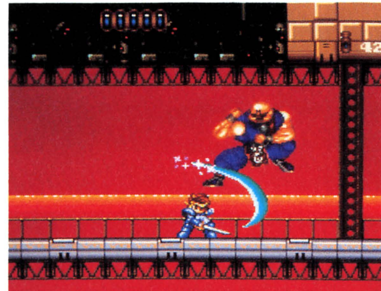
敵の魔空艇に乗り込んで、姫を見つけ出したいのはヤマヤマだけど、やっぱり敵陣の真っ只中。ザコやトラップがイヤってほど迫ってくるぞ。慎重に進んで魔空艇の奥深くへと侵入しよう。


▶危ない危ない、こんな強力な火にやられちゃったらひとたまりもないぞ。


◀巨大なエレベーターのなかでは、次から次へと敵が襲ってくる。すばやく剣を振って、敵を残らずやっつけてしまおう。


▶魔空艇の中枢近くで、中ボス登場! 体当りとホーミングミサイルを使って、ようしゃなく激しい攻撃を繰り返してくる!

バッチがおそってきた!

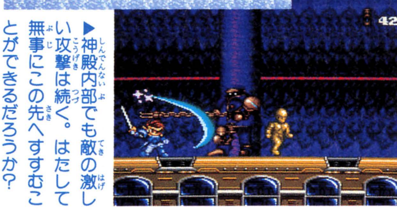

▲中枢を破壊して魔空艇から脱出だ、と思っていたら出口ではバッチが待っていた!!

STAGE3 脱出艇で姫を追いかけろ!!

ステージ3では、目まぐるしく舞台が変わる。魔空艇から脱出する空中シーン。雪が降りしきるなかでの地上シーン。そして、いよいよ地下神殿のシーン。強豪が連続して登場するけど、気合いとテクで突き進め!


▶ひえ～、まさに八方ふさがりとはこのことだ! 脱出艇から落ちれば一巻の終わりだし…。


◀地上につくと、巨大なユキノヘが登場。両手をグ～ンと伸ばして襲ってくるぞう。

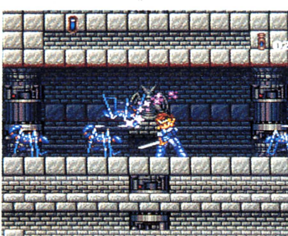

▶神殿内部でも敵の激しい攻撃は続く。はたして無事にこの先へすすむことができるだろうか?


◀やっとの思いで敵を倒してもまだまだ出てくる。しかも2人同時なんてズルイ。


▶3色の仮面が柱の周りを回っているぞ。剣で一気にカタをつけるか、誘導シュピビームで確実にいくか!

STAGE4

思えばただ南の島でバカンスを楽しんでいただけの2人だけど、ついにというか、なぜか魔界まで来てしまうのだ。はたしてこの先どんな展開が待っているのだろうか。なんてことはまだぜんぜんわからないけど、こうなったらとことん行くしかない!!


▲敵のキャラもいかにも「魔界」って感じだなぁ。

▼次から次に敵が出てきて、これじゃキリがないぞ。

▲ええい、こうなったらシュピビーム発射!

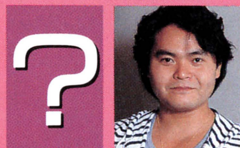
チョピン 千葉 繁


くれは姫とともにシュピビンマンをおびやかす、チョピン。見た目はクールな冷血感のようだけど、けっこうおっちょこちょいなのだ。

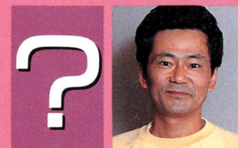
バッチ 玄田哲章


チョピンとともに、くれは姫に仕えるバッチ。ムキムキの体を使って、シュピビンマンとも対決。けどその体は機械でできてるぞ。

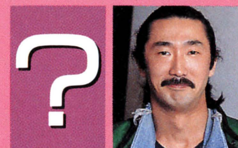
魔 物 梁田清之


舞台が魔界にうつると、魔物たちも次々登場。魔界城内には、魔物がウヨウヨしているということだけど…。

? 池田秀一


魔物たちを指揮する隊長。魔界に落ちたシュピビンマンたちにむかって、ドラゴン隊を差し向けてくる。

? 大塚明夫


魔界のなかで君臨している最高権威者、であると想像されるが、その正体は謎に包まれていて定かではない。

今、最強の兵器が誕生する

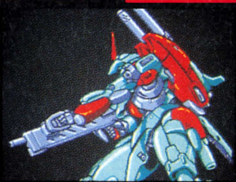
スプリガン→mark 2



ナグザット／3月発売予定／価格未定



あの傑作シューティングゲーム『スプリガン』に早くも続編が登場するぞ!! なんと今度は横スクロールシューティング。期待していいぜ!!



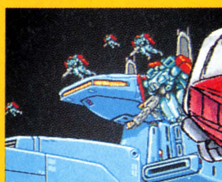
続編と言っても、前作と直接の関係はない。でも、ゲームの派手さや画面の美しさは前作ゆずり。今回もシューティングファンの心を熱くさせる仕上がりだ。そのうえ、シューティングシーンと同時進行するストーリーやリアルに描き込まれたメカなど、新機軸も満載だぞ!!



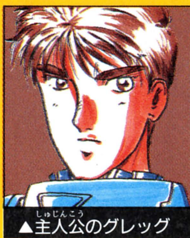
◀さまざまな武器を使うことができる。相手にあわせて使おう。

▶宇宙での戦い。この間もストーリーはどんどん進んでいくのだ。

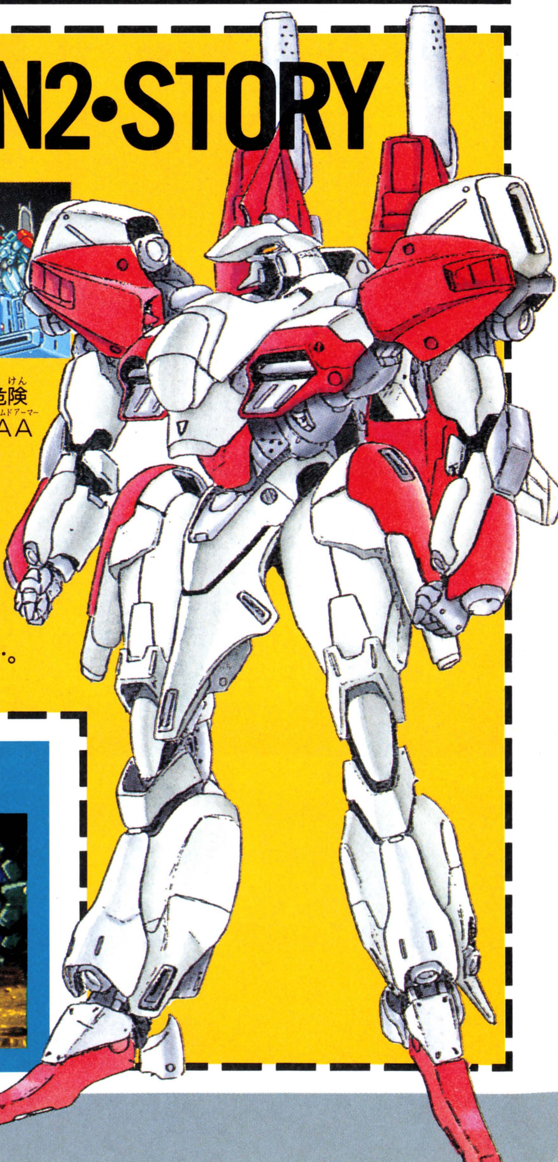
SPRIGGAN2・STORY



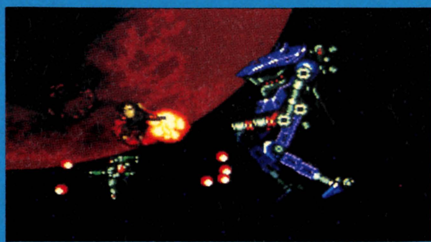
地球での人口爆発により、人類が火星に移り住んでから数10年の時が流れた。一見平和であった火星はしかし、火星を二分する二大国のエゴにより日に日に危険の度合いをましていた…。折しも新型AA「スプリガン」のテストのため火星を訪れたグレッグ達は、謎の攻撃を受ける。それが長い戦いの始まりだった…。

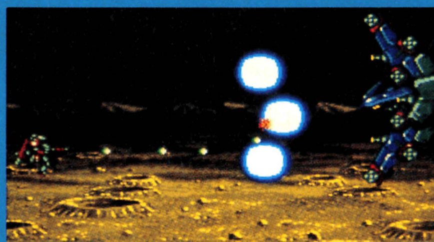


▲主人公のグレッグ



行く手に立ちふさがる巨大キャラの数々!!





今までのシューティングとはまったく違う!ドラマチックシューティング

今回の『スプリガン』最大の特徴が、ストーリーとシューティングシーンが同時進行するシステムの採用だ。いままでのようにビジュアルシーンだけでゲームストーリーがすすむのではなく、ゲーム中にもストーリーが進んでいく。それもただメッセージなどがでるだけではなく、状況にあわせて画面がかわったりもするのだ!! まるで映画でも見ているような気分でプレイできるぞ!

スプリガンが!?



▲テストのため火星に輸送したスプリガンが、同じ部隊の仲間であるマービイ達に強奪されてしまう。なぜだ!? 謎が謎を呼ぶドラマチックな展開も魅力的。



▲こんな大型戦艦もガンガン出てくるのだ。



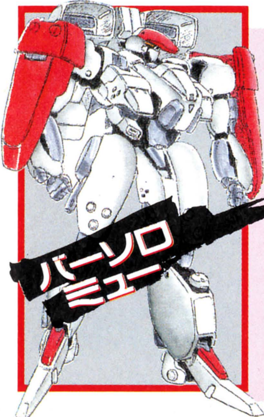
▲自機を乗り換えるイベントなんてのもあるぞ。

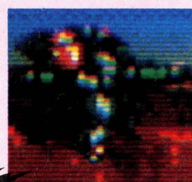


▲メッセージをカットして、シューティングゲームとしても遊べるよ。

多彩な武器と自機を使いこなせ!!

主人公グレッグは最初AA「バーソロミュー」に乗るが、物語途中から他のAAにも乗れるようになるぞ。それぞれのAAには使用武器や耐久力など異なる特徴がある。各ステージ前に乗りたいAAをセレクトできる予定だから、自分の腕や、ステージ構成に合わせて選べば有利に戦いを進められるよ。

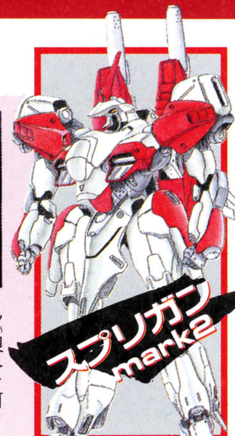




量産型の機体。最初はこの機械で戦うことになる。どちらかというと旧型のAA、かなりツライかも。武器は4種類もっている。



マービイに奪われてしまったスプリガンの改良型。増設パーツによって飛行形態になることも可能。武器は5種類。







◀至近距離で強いランサー。対ボス用かな?



▶当然ミサイル兵器などもあるぞ。



▲ちなみに武器は最初から持っている。いい機体ほど強い武器を持つ。

製作絶好調!!期待してね!!

今までのゲームのようにデモだけでストーリーが進むのではなく、ストーリーとゲームが同時進行するスプリガンmark2。ぜひこの臨場感を味わってみてね。

▲ナグザットのきむりんさん。ノリのよさには定評がある。

ドラマチックに、そしてハードなSFシューティングゲームの決定版だぜ!!







ちびまる子ちゃん クイズでピーヒャラ

ナムコ／1月10日発売／6800円

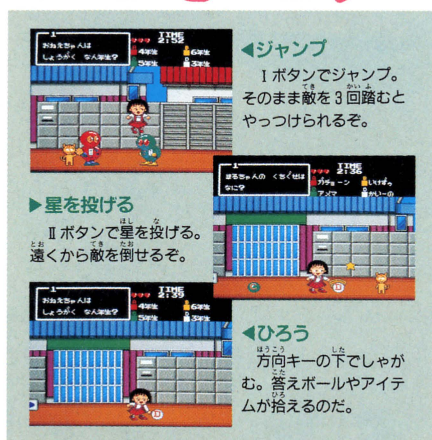




謎のオヒュヒュ星人現わる!!
ガンバレまる子、清水市を守るのだっ!

あるのどかな日曜日。眠りこけるまる子をテレビの中から呼ぶ声が…。地球侵略を狙うオヒュヒュ星人だ。オヒュヒュ星人は、まる子の友だちを次々と誘拐!! 助け出すには、全5ステージでクイズを解かなければならないのだ!!

まる子とゲームの相関関係



◀ジャンプ
Ⅰボタンでジャンプ。そのまま敵を3回踏むとやっつけられるぞ。

▶星を投げる
Ⅱボタンで星を投げる。遠くから敵を倒せるぞ。

◀ひろう
方向キーの下でしゃがむ。答えボールやアイテムが拾えるのだ。





たまちゃん
ステージ1の人質。まるちゃんの一番の親友。女の子らしくて、やさしい子だ。



ブサディー
ステージ2の人質。南の島に住んでいる、まるちゃんの友だちだ。



丸尾くん
ステージ3の人質。学級委員になることが人生の目的。ログセは“ズバリそうでしょう”。



花輪くん
ステージ4の人質。超大金持ちの息子。自慢したがり。その上、キザでしゃれ者。



◀ステージ1
まるちゃんの家の近所。『近所』『商店街』『公園』の3エリアからなる。

▶ステージ2
いきなり舞台は南の島へと移る。『ジャングル』『海岸』『ジャングル奥深く』の3エリアがある。

▲ステージ3
続いてはおもちゃの国へ。『らくがき部屋1』『電光パネルの部屋』『らくがきの部屋2』の3つ。

◀ステージ4
花輪君の屋敷。『花輪邸入口』『花輪邸内部』『雷鳴の屋敷』の3エリア。

そしてステージ5

◀これが敵のボス、オヒュヒュ星人だ

地球侵略のために、なぜか清水市へやって来た謎の宇宙人。やっつけると、クイズの答えボールに変身する。

地上の敵		空中の敵	
ネコくん	左右に歩きまわりながら縞柄のボールを投げつける。HP3。	小鳥	上下に飛行しながらブルーの丸い卵を落とす。HP1。
クマくん	左右に歩きまわりながら黄色いボールを投げつける。HP3。	ニワトリ	上下に飛行しながら黄色い楕円形の卵を落とす。HP1。
イヌ	左右に歩きまわり、ピンクの風船玉を投げつける。HP3。	お魚	上下に飛行しながら小さな丸い卵を落とす。HP1。
ウサギ	左右に歩きまわり、タンバリンを投げてくる。HP3。	極楽鳥	上下に飛行しながら緑色の楕円形の卵を落とす。HP1。
雪ダルマ	左右に歩きまわり、雪の玉を投げつける。HP3。	カナリア	上下に飛行しながら黄色い丸い卵を落とす。HP1。

©S.M／S.P／N.A ©(株)ナムコ



コースは4つ。違いを見てみよう!!

1 まる子コース



ゲームの基本的なシステムは、先月号でも紹介したとおり、ひとつのエリアで制限時間内に10問中8問正解すればOK。この"まる子コース"では、マンガ・アニメの『ちびまる子ちゃん』にちなんだ問題ばかり出題されるぞ。

■まる子コースの出題例

問題	答え
丸尾くんの名前は?	スエオ
モモエちゃんにしてもらったのは?	握手
まる子の家族でめがねをかけてるのは?	おばあちゃん
お姉ちゃんは小学何年生?	6年生
まる子の母方の祖母はどこにいる?	静岡市
まる子の血液型は?	A型
学級委員なのは誰?	丸尾くん

2 かんたんコース



まる子コース以外の3コースは、一般問題。童話、食べ物、地理、スポーツ、芸能音楽、時代劇、科学、遊び、文学、生物、歴史、そしてノンセクションと、あらゆるジャンルから出題されるのだっ!!



◀クイズ・アクションとも比較的簡単。腕ならしにピッタリのコースだ。

3 ミドルコース



クイズ、アクションともに、少〜しレベルアップ。敵キャラの動きが素早くなり、出現率も高くなる。ゆっくり問題を考えていると、アッという間に敵の数が増えて、身動きができなくなっちゃうぞ。

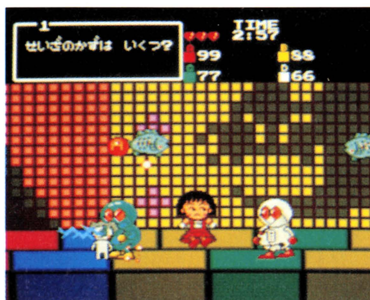


◀まず、まわりの敵をやっつけてから、答えを考えた方がいいかも。

4 ハードコース

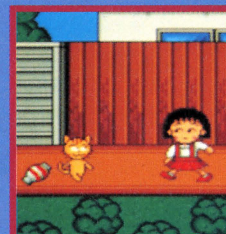


このコースにチャレンジすると、ミドルコースなどまだまだお子様レベルだったと思えるはず。とにかくハード。腕を磨いてから挑戦しようぜっ!! とまあ、4つのコースで全600問。長く遊んでちょーだい。



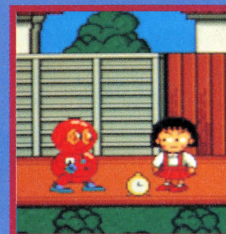
◀はっきり言って、ここがクリアできるお子様は"天才"と思うぞ。

全アイテム一覧表



キャンディ

まるちゃんの走るスピードがアップする。これで簡単にオヒュヒュ星人に追いつけるぞ。



時計

残り時間が3分(初期状態)に戻る。アクションが苦手で時間がかかる人には貴重なモノ。



爆弾

星による攻撃が、爆弾に変わる。威力は一気に3倍に。これで一撃で敵が倒せるぞ。



王冠

答えと同じ色の「オヒュヒュの王様」が現れる。つまり、考えずして答えが分かってしまう。



金の玉

まるちゃんが無敵状態になる。触れただけで敵が倒せるので、もう恐いものなしって感じ。

まる子の表情にも注目!!









戦乱の世はいま、終焉を迎える

一、イベントフェイズ

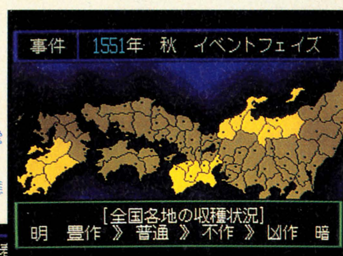
ここでは凶作や豊作、武将の登用、地震による石高の低下などといったイベントが表示される。

その内容はランダムで、いつどんなことがどの国で起こるかなどは、イベントフェイズが始まるまでわからない。ただし農作物の報告は秋に起こる、というように時期が決まっているものもあるぞ。

とにかくいえることは、ここで起こるイベントをちゃんと見ていて、このあとの戦略を立てよう、ってこと。



◀このように、新たに戦いに参加する武将も出てくる。敵の武将の数は必ずチェックしておきたいので、このイベントは絶対に見逃がしちゃダメだ。



▲秋になると、全国各地の収穫状況が表示される。これによって自分の国に入ってくる資金が変わってくるからよく確認しておこう。



▶地震が起こると、その影響で石高（収入資金のことだよ）が減ってしまうんだ。どうか自分の国が地震にみまわれませんように!!

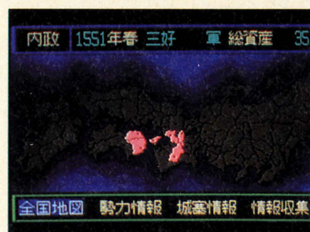
二、内政フェイズ

内政フェイズでは、おもに自国を強化するコマンドが実行できる。くわしい内容は、下の表にまとめてあるのでそちらを読んでもらうとして、ここでは内政フェイズでのワンポイントアドバイスをしておこう。

まず大事なのは部隊編成。ここでしっかり部隊を作っておけば、有利に戦える。あと治水開墾で石高をあげるのも大事だぞ。

内政コマンド

全国地図	勢力情報	城塞情報	本城移動
部隊編成	城塞構築	税率変更	治水開墾
情報収集	同盟工作	暗殺司令	武将調略
内政終了	環境設定	SAVE	LOAD



▲内政コマンドは画面の1番下に表示される。画面のまん中に表示されている全国地図を見ながらコマンドを決めよう。

▼これが部隊編成画面。武将ごとに兵を振り分けて、いずれ起こる戦いにそなえておこう。



▲暗殺コマンドはお金が10かかる。ときには失敗することもあるぞ。

時代の流れをつかみ戦国の覇者となれ!

パソコンで人気を博した戦国シミュレーション『斬』。もう実際にやってみたかな。スピーディに進む展開が気持ちいいこのゲームは、大きく分けると4つのフェイズからできている。そこで今月は、そのひとつひとつを詳しく紹介していくぞ。

ゲームの流れ イベント▶内政▶行軍▶戦闘▶行軍▶戦闘…

5人同時プレイ

1551年 シナリオ1 新勢力の台頭
何人でプレイしますか?
一人 二人 三人 四人 五人

PCエンジンらしく、このゲームは5人同時に遊ぶことができるのだ。マルチタップを使ってもよし、1人ずつパッドをまわして遊んでもよし。とにかく5人がそれぞれ自分の国を選んで、戦いあうのだ。1人で遊ぶのもいいけど、みんなで競いあうのもおもしろいぞ。

7つのシナリオ

シナリオを選択して下さい

用意されているシナリオは、全部で7つ。どのシナリオから遊んでもいいから、そのときの気分によって遊びたいシナリオを選ぶことができるぞ。またそれぞれのシナリオによって全国の勢力図が違ってくるから、そのあたりを比べてみてもおもしろいかもしれないね。

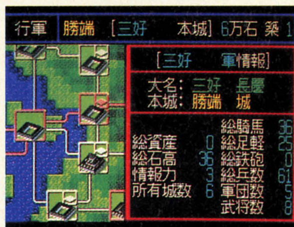
三、行軍フェイズ

行軍フェイズでは軍を動かすことができる。つまり、敵に戦いを挑む、というわけだ。ただし、戦闘そのものは戦闘解決フェイズで行うから、ここでは戦略に集中できるのだ。

また上のゲームの流れを見てもらえばわかると思うけれど、行軍フェイズは1ターンのなかに2回あるのだ。1回目の行軍フェイズでは、2回目の行軍のことも考えておかないとあとで痛い目にあうかもしれないぞ。そのあたりの計画をよ～く立ててから、それぞれの部隊を移動させよう。



▲これが行軍マップ。国ごとに城の色がわかれているから、よく確認しよう。



▶城の上をクリック(ボタンを押す)すると、現在の状況を見ることができるんだ。



▲すべての国の行軍が終ると、このように全国地図が表示される。矢印の色と向きで、どの国がどこへ攻め込んだかを確認したら、いよいよ戦闘解決フェイズへ突入だ。

四、戦闘解決フェイズ

このフェイズでは実際に戦闘を行う。プレイヤーの戦術によって、勝敗は大きくかかわってくるからよく考えてから指示を出そう。また戦う場所によって「野戦」と「城塞戦」に分けることができるぞ。くわしいことは右の記事をよく読んでね。



◀戦いに敗れて武将が壮絶な最期をとげることもあるぞ。

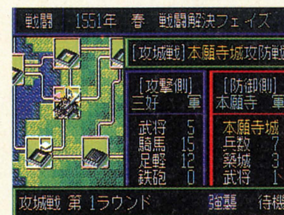
〔野戦〕



野戦では「追加配備」「鉄砲使用」「退却命令」「陣形変更」といったコマンドを使うことができるぞ。

いずれかのコマンドを選ぶと戦闘が始まり、上の写真のような画面になる。またある程度時間がたつと、もう1度コマンドを実行することができるぞ。

〔城塞戦〕



城塞戦は敵の城に敵の部隊が存在しなかった場合に行われる。「強襲」「包囲」「待機」のなかから、適切なものを選んでうまく城を攻め落とすことができればこちらの勝ちだ。しかし、敵も必至。そうかんたんには城をこちらに渡してはくれそうにないぞ!

© TAITO CORP.

ゲート・オブ・サンダー GATE OF THUNDER

ハドソン／価格未定／発売日未定



ハイクオリティBGMに、壮快なパワーアップのシューティングが登場！ 全部で130種に及ぶ敵キャラと多重スクロールの美しい背景が、キミを新たなシューティングステージへと誘う！ スーパーROM²ユーザー必携の横シューだぞ！

迫力のスーパーROM²横シューティング登場!!

この『GOT』は、ハドソン久々の横シューティング。

スーパーROM²のパワーを思う存分に発揮した、ギンギンに硬派なSFシューティングとして仕上がっている。

もちろん、難易度設定付き。それもただ弾数や敵の固さが変わるだけじゃなく、レベルによって、敵の配置や動きまでも変化するのだ。コイツはSTG初心者からマニアまで燃えられる1本だぞ！ また今までのゲームにないようなハデなBGMもグ〜！ ヘッドホンで聞きながら遊ぼう！

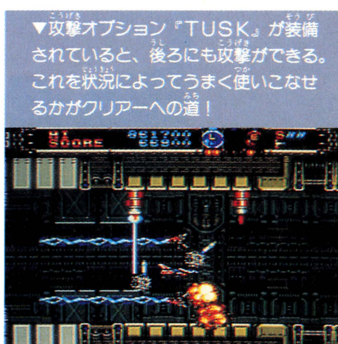


▶こいつが自機だ。多彩な武器を駆使し、オベロンを叩き潰せ！



▲敵キャラが続々登場しても、こんなに巨大なキャラが滑らかに動くのだ。このクオリティは、まるでスパグラの様だぞ！

▼攻撃オプション『TUSK』が装備されていると、後ろにも攻撃ができる。これを状況によってうまく使いこなせるかがクリアーへの道！



GAME STORY



平和な惑星アリエスが、ある日突然、死の商人『ドン・ジンギ』と、その参謀『イーグル』の率いる超犯罪組織の『オベロン』に襲われた！

彼らの目的は、惑星『アリエス』の地下深くに眠る、超エネルギー鉱石『スターライト』の奪取にあったのだ。

『オベロン』迎撃の指令を受けた、銀河特捜GSAPの秘密隊員『ホーク』と『エスティ』は、超絶的な破壊能力を有した新戦闘機『HUNTING DOG』、高機動輸送機『WILD CAT』に乗り込みアリエスに向けて出撃した。



キミは、主人公『ホーク』となり新戦闘機『HUNTING DOG』を駆使して超犯罪組織『オベロン』を叩き潰すのだ！

迫り来る敵を撃破し、キミはエンディングにたどり着けるか?!

アイテムを取ってパワーアップ!!

武器やアイテムは、この高機動輸送機『WILD CAT』が運んでくるのだ。

装備された武器は、ストックされ、必要に応じて①ボタンで切り替えて使うことが出来るぞ。





オプション「TUSK」

◀タスクを装備していない状態で、武器アイテムを取ると装備される。自機と同じ弾を発射するほか、敵の通常弾を消したり、敵に直接ダメージをあたえることも可能だ。

レーザー系

■レーザーキャノン



最初から持っている通常兵器。敵にやられても、これだけは無くならないのだ。威力もそこそこにある。

■ライトニング



レーザーキャノンがレベルアップした兵器。敵、壁とも貫通する事ができる。ボス敵などに特に有効。

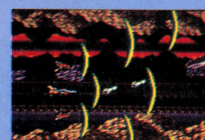
ウェーブ系

■エコー



幅の広い弾を拡散発射する、雑魚一掃にはもってこいの兵器。壁を貫通するので、とっても使いやすい。

■ソニックブーム



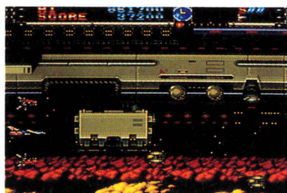
ウェーブのレベルアップした兵器。ウェーブの性格はそのまま残り、弾の幅がウェーブの倍になる。

©1992 HUDSON SOFT ©1992 RED

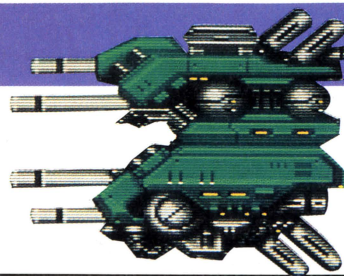
STAGE1◆SLASH

ほとんど掟破り！ 最初のステージから、いきなり巨大戦艦の猛攻がキミを襲うのだ！


戦艦下部に設置されている、サーチライト。もちろんサーチライトだから、当たっても大丈夫なのであわてて避けなくてもいいぞ。


近付くと戦艦下部のコンテナを分離し、自機にぶつけてくる。ウェーブやアースクエイクで破壊してやれ！


最後の悪あがき『オルクス』の連続攻撃！ でも見た目より弱いので、おちついて攻撃すれば怖くはない。


BOSS アニエス

戦艦下部ハッチより現れる、巨大な戦闘兵器。4門のロングレーザー砲台と、2門のショートレーザー砲台、そして連射ミサイルで攻撃してくる強敵！弱点はハッチによって隠されている中央コア。

STAGE2◆ASTEROID

小惑星群（アステロイド）に設置された『オベロン』の前線基地だ！


ステージ前半に現れるメカヘビ『Gスネーク』。陰険にも後ろから出現するので、オプション『TUSK』を反転し攻撃しよう。


ジャンプしながら、多彩な攻撃をしかけてくる中ボス『パガスタヌス』。良く見るとロボット君なんだよね。


上下する『スペース・トレー』。おちつけばなんでもない仕掛けだけど、ときどき『グルム・ロボ』が乗っている場合があるぞ。


BOSS オクトー8

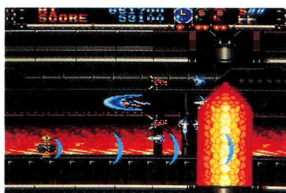
周りに8個の防御オプションを持ち、自機方向に直角に曲がってくる、凶悪な誘導レーザーで攻撃してくるボス。弱点は誘導レーザーを撃つときに現れるコクピット。

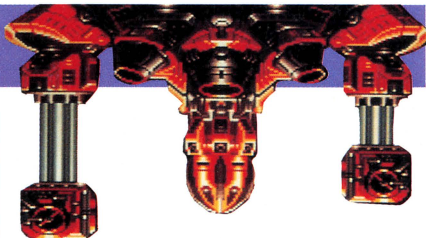
STAGE3◆MIND

スターライト鉱石の採掘場。背景の仕掛けが多く、なかなか気が抜けないステージだ。


腕をブンブン振り回しながら攻撃をしかけてくる中ボス『ブリゴン』。腕の動きにまどわされて、壁に激突なんてダサイぞ！


中ボス『マモリー』。コアの上下にある、光る部分を先に壊さないと破壊できない。上下の砲台は壊しても復活するから、要注意！


巨大な炎が行く手を阻む!! こいつが吹き出す時には、ちゃんと前兆があるので、おちつけば避けるのは難しくないぞ。


BOSS ヘヴィーブラントモービル

攻撃能力を持つ、巨大な鉱石採掘マシン。腕から放たれる火球と、巨大な削岩ミサイルが主な武装。弱点は削岩ミサイルによって隠されている、青色のコア。ミサイルドッキング時の雷光には注意!!

ナパーム系

■ヒート


着弾点で爆裂し敵に大ダメージを与える兵器。連射と移動スピードが遅いので、一撃必殺の攻撃向き？

■アースクエイク


ナパームのレベルアップした兵器。ナパームよりも爆裂範囲が広く、いくぶん使いやすくなる。

コクーン

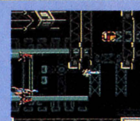

1回取ると、3回まで敵の攻撃や体当たりを防ぐシールドだ。ダメージを受けると、緑から青、そして赤と変化し、残り防御数を知らせてくれる。赤や青のときまた取ると、そこから3回防御できる。



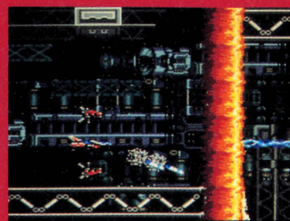
チェイサー


自機の下から発射される、賢い追尾ミサイル。レベルアップするたびに、追尾が高速（最高3レベル）になっていく。

1UP


マップの所々に隠されていて、取ると自機が1機増えるぞ。

エネルギーブラスト


各パワーアップがMAXになったときに、そのMAXになった武器のアイテムを取ると発生！ 画面上の敵に大ダメージを与えるのだ!!







タイトー／1月17日発売／7200円

かわいらしいキャラを使った、楽しいアクションゲームがまたまたタイトーさんから登場。カバなんだけど、魔法使い。飛んだり跳ねたり泳いだり、とにかく何でもこなしちゃう。それが主人公のヒポポくんなんだ。さあ、これから始まる楽しい大冒険へとみんなで出発しよう！

キュートな魅力をふりまいて今日も戦うヒポポくん!



ここはだれも知らないパラレルワールド。人間ではなく、カバたちが平和に暮らしている「ウッディレイク」という場所です。「ウッディレイク」は水と緑に恵まれた楽園で、カバたちはなに不自由なく生活を送っていました。

ところが、水の楽園「ウッディレイク」は大ピンチをむかえてしまったのです。1000年に1度開く時空のすき間から、裏の世界「火の国」のファイヤーサタンが入り込んできてしまいました。カバたちは逃げまどい、ある者はとらえられてしまいました。



しかしまだ幼いカバが1人立ち上がったのです。そう、彼こそヒポポ！　ミズバクダンのもとを持って、ファイヤーサタンの神殿へ急ぐのだ！

ミズバクダンを使って敵をやっつけよう!!

プレイヤーはミズバクダンを敵にぶつけて倒しながら、その面のゴールをめざして進んでいくんだ。このミズバクダン、投げずにためているとドンドン大きくなって、その分威力も増すぞ。

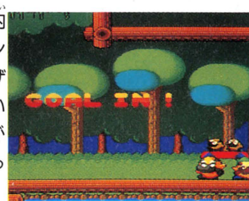


◀ミズバクダンをぶつけると、敵は気絶。この状態なら当たっても平気だ。

◀気絶してる敵めがけて体当たり！　一度にたくさん倒すと得点もアップ！

いそがないとタイムアップキャラが出てくるぞ!!

『ミズバク』は、一定時間内にゴールをめざすアクションゲーム。途中のトラップやザコキャラに時間を取られていると、タイムアップキャラが出てきて、プレイヤーを襲ってくるぞ。



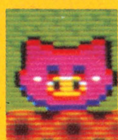
◀時間内にうまくゴールまでたどり着ければOKなんだけど…。



◀時間がなくなるとタイムアップキャラがしつこくプレイヤーを追い回す。

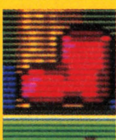
アイテム紹介

ブタ



ブタを取ると汽車アイテムの効力がなくなってしまうぞ。

長ぐつ



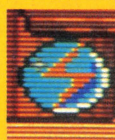
自分の投げた水に当たっても押し戻されずに歩きやすくなる。

ヒポポドール



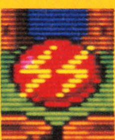
プレイヤーの残り数が1人増える。いわゆる1UPだね。

サンダー1



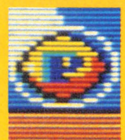
画面内のザコ敵がすべて気絶した状態になるのだ。

サンダー2



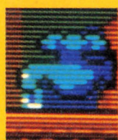
激しい震動とともに画面内のザコ敵が全滅するぞ。

ミラクルボール



プレイヤーが一定時間無敵になりザコなら体当たりで倒せる。

蛇口



一定時間、最大級のミズバクダンが投げ放題になるぞ。

汽車



プレイヤーの移動速度が、取るごとに速くなっていく。

ポンプ



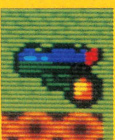
ミズバクダンが大きくなるまでの時間が短縮されるぞ。

バケツ



ミズバクダンをためたときの最大サイズがさらに大きくなる。

ピストル



これを取るとミズバクダンの連射がアップする。

7つのラウンドにはいろんなトラップがいっぱい

『ミズバク』は全部で7つの世界が舞台になっているんだ。各世界は、どれも特徴ある不思議なところばかり。世界ごとに、いろいろな敵キャラやトラップがしかけられていて、突破するのはひと苦労。しかもそれぞれの世界は、いくつかの面に分かれているから、実際の面の数はけっこうあるぞ。

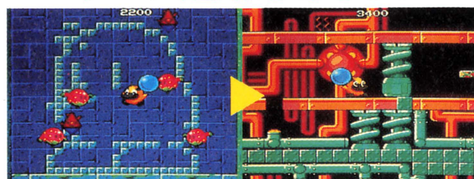
また、各世界の最後の面では、巨大なボスキャラが登場。プレイヤーを次の世界へ行かせまいと、立ちはだかっているぞ。こいつらを倒さないかぎり次の世界へ進むことはできないけれど、どいつも強者ばかりだ。



ヘルプミー!!



ワープ通路もあるよ!



▲面のどこかにあるワープ通路の入口に入ると、突然画面が変わる。ここで敵をすべて倒すと出口が出現して…。

▲ワープ完了。あっという間に別の場所まで来ることができる。でも、ワープの入口を探すのはなかなかタイヘンだ。

Round 1 Woody Lake

ゲームのスタートは、ここウッディレイク。丸木組のきれいなコースなんだけど、敵は景色をゆっくりと見るひまなんかあたえてくれないぞ。

まずはゲームになれるためにも、ゆっくりと進むのがいいんじゃないかな。でもあんまりゆっくりしすぎていると、時間がなくなるぞ。



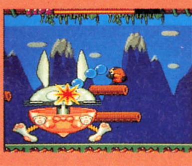
▲ていてい〜！ ミズバクダンで一気にやっつけろ〜!! なんて調子に乗ってないで、下の敵にも注意しようね。

▼ぴょんぴょん跳ねながらやってくる敵にも、あわてずさわがずミズバクダンで対処すればだいじょうぶだぞ。



BOSS ファットラビット

画面の上から降ってきて、画面中をはねまわるファットラビット。ときどきだすバーナーにはくれぐれも注意。



◀スキを狙って上から攻撃だぁ〜！



▲おなかから出すバーナーがなかなかやっかい。おなかをパカッとあけたらすぐに逃げよう。

Round 2 Water Land

その名のごとく見渡すかぎり水、水、水！ とにかく水ばかりの面なのだ。たいていのアクションゲームだと、水に落ちると1ミス。てな感じだけど、ヒポポくんは水魔法使いですよ、なんたって。当然水の上だってスイスイ移動できるからご安心。でもちゃっかり浮き輪を使うところがカワイイね。



▲この面にだけ登場する乗り物、水上船。まん中にある水車にミズバクダンを当てると左右に移動できるんだ。

▼ダルマ落としの要領で、下の方から壊していこう。勢いあまって下に落ちるとピラニアのえじきになってしまうぞ！



BOSS バブル・バブ・バイパー

画面の下の方をフワフワと移動しながら、アワをたっくさんだしてくる。頭のラッパめがけて一気に攻撃しよう。

◀ボスが下に行ったスキに攻撃。

▲あぶないあぶない、そんなにたくさんアワを出さないでくれよな〜、まったく。

Round 3 Mechanical Industry

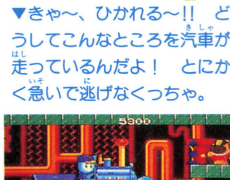
今月紹介する面の最後は、機械ばっかりの面。出てくる敵も、まわりもトラップもぜぇ〜んぶ機械。でもヒポポのミズバクダンなら、どんなやつでも倒せるもんね。

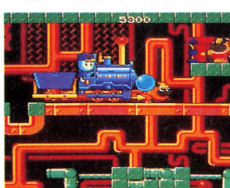
この先にもピラミッドの面、大木の面、空中神殿の面などなど、聞いてるだけでワクワクしてくるところがまだまだいっぱいあるぞ！



▲ややっ、なんか大きなヤツがいるな。ミズバクダンの連続発射であっという間にけちらしてやる！

▼きゃ〜、ひかれる〜!! どうしてこんなところを汽車が走っているんだよ！ とにかく急いで逃げなくっちゃ。







▲でで〜ん、ラウンド3のボス・メカニカル・インダストリーの登場。口からたくさんのザコを出してくるぞ。

この先もまだまだあるよ!



©1992 TAITO CORP.

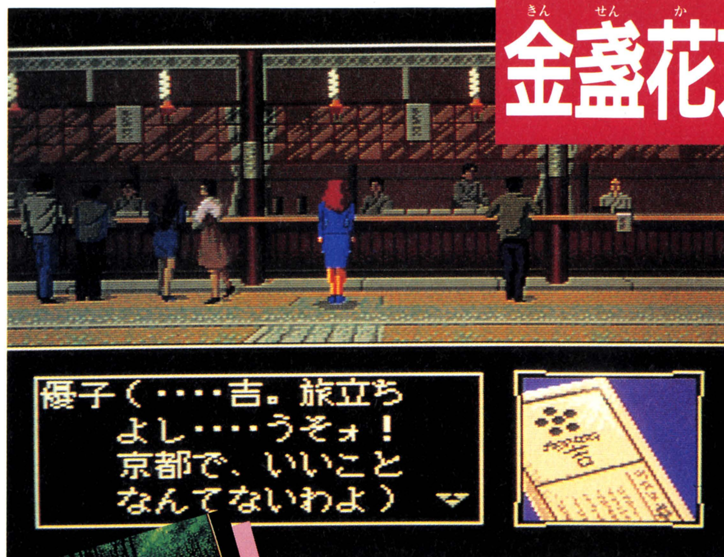
山村美紗サスペンス



金盞花京絵皿殺人事件

ナグザット／2月発売予定／価格未定

その事件は、



タイトルが上のように正式決定した（漢字が難しいゾ）。ゲームの内容は前号で紹介した通り、京都の料理にまつわる人々をめぐって犯罪のドラマが展開する、いわばグルメ・ミステリー。そこで今月は月Pスタッフの C級グルメぶりをまじえて紹介するぞ！



◀マリちゃんはお菓子グルメ。机の上はお菓子が山積み。なぜ耳をつけてんのかは……謎だ！

女ひとり、ミステリーな味めぐり。



◀ビジュアルシーンをはじめ、ゲーム中にも京都の名所があちこち出てくるぞ。

この作品も、山村ミステリーではすっかりおなじみの京都が舞台。老舗の料亭をまきこんだ殺人事件をきっかけに、次々と不審な出来事が——。〝京の味〟の世界を扱っているだけに、さまざまな京料理やその素材、そしてゲームのタイトルにもなっている絵皿などが、事件に深く関わってくる。謎解きと共に京都の風物やその伝統の味覚が目で味わえる、グルメ観光ミステリーだ。



■ゲーム中に味のウンチクも楽しめる!!



▲主人公は事件を追うかたわら、京料理のさまざまを取材するという設定。そのつど京の食文化についての説明が見られるぞ。



▲編集部一のグルメ（ただの食いしん坊か？）といえば、この人。お夜食前のほんのおやつ代わりに、モチ焼いて食ってるの図。

3-D移動が自由なアクティブ・ディスカバリー・システム！



この「A・D・S」とは、カーソルによってキャラの移動方向を指定するシステムで、その画面中に設定された道すじにそって、キャラを前後左右の方向に自由に動かすことができる。

ゲームではこのシーンがちょっと3-Dの迷路っぽくなっているんだけど、このシステムでよりリアルな〝足を使った捜査〟を楽しむことができるのだ。





▲前作『北斗星の女』ではTV的演出をもりこみ〝プレイするサスペンス劇場〟という新境地を開拓。今回は、そこにさらに新システムがつけ加えられた。





▲ここは事件の発端となる古都ホテルの日本庭園。この庭を敷石づたいに歩き巡りながら、さまざまな人物たちと出会い、話をする——という趣向なのだ。

■会話する時もカーソルで指定するんだ。



◀まず話をしたい人物にカーソルを合わせ、そこに近づく。

◀続いて、右下のウインドウにカーソルを合わせて指定する。

◀すると、ホラ、その人物と話をかわすことができるのだ。

前菜にすぎなかった…。

これが事件にまつわる、最初の登場人物たち。



『菊斎楼』は有職料理、つまり御所風の公式料理が看板の料亭。ご主人の菊川さんは、宮中の食の儀式『式包丁』の流派『五条流』の家元である。

小早川優子



▲旅とグルメの雑誌「ぐるめいと」の女性編集部員。好奇心の強い、この作品の主人公。

菊川良成



▲料亭〝菊斎楼〟の主人で、優子とは雑誌の仕事を通じて旧知の間柄である。

大宮総一



◀大手の総合食品メーカー〝大宮食品〟の社長。多角的な経営をめざし、レストランの経営も手がけている。

古都ホテルの支配人



◀優子がいつも京都での宿とするホテルの支配人。〝菊斎楼〟を評価し、菊川とも親しい。

沢田晴彦



▲京菓子の老舗〝三条甘寿堂〟の主人。夫婦でホテルのパーティーに出席。

沢田眉子



▲沢田晴彦の妻。パーティーの席上、事件の被害者となってしまう。

狩矢警部



◀京都府警捜査一課の警部で、この事件の捜査を担当する。

杉陽二



◀優子の京都での行きつけの店〝味石〟の主人で若き料理人。

園村俊二



◀〝菊斎楼〟の出店をまかされている料理人で、杉の友人。

菊川千秋



◀菊川のひとり娘。優子を慕い、なにかと頼りにする。



◀こいつが犯人！……おいらの夜食をつまみ食いした犯人なのだ。

その料理にしこまれていた殺意の隠し味。その目的は──!?



雑誌の取材のため京都を訪れた優子。取材に先立ち優子は、常宿とする〝古都ホテル〟の創立記念パーティーに編集長代理として出席する。

パーティーには〝菊斎楼〟の主人、菊川良成も顔をみせていた。〝菊斎楼〟は京都でも由緒のある料亭で、この日の宴席料理もそこで用意したものだった。

ところがその席で、料理を口にしたひとりの女性が、その場に倒れ、即死してしまう。

亡くなったのは京菓子の老舗〝三条甘寿堂〟の夫人、沢田眉子。どうやら彼女の食べた料理のひとつに、毒物が入れられていたらしい。この事件のせいで、〝菊斎楼〟もすっかり評判を落としてしまった。

いったい誰が、何のために!?

事件に興味を引かれた優子は、取材をかね関係者に話を聞きまわることにした。そんなおり、ふと手にした絵皿に──。

その絵皿は、優子が散歩がてらに立ち寄った東寺の縁日で、古物商から買い求めたものだった。不審に思った優子は、絵皿についても調べてみようとする。

さて絵皿に秘めれた謎、事件との関わりは──!?





▲なに気なく買い求めた京絵皿に思わぬ──が！



◀優子は北野天満宮へ。ここでもアクティブ・ディスカバリー・システムで、あちこち歩き回る。

事件はさらに意外な展開へ──!!



◀ミカンをおかずにお弁当を食べる男。「ジューシーな果汁が米飯とあいまって…」こいつは怪しい！





©1992 naxat soft.

魔物ハンター妖子

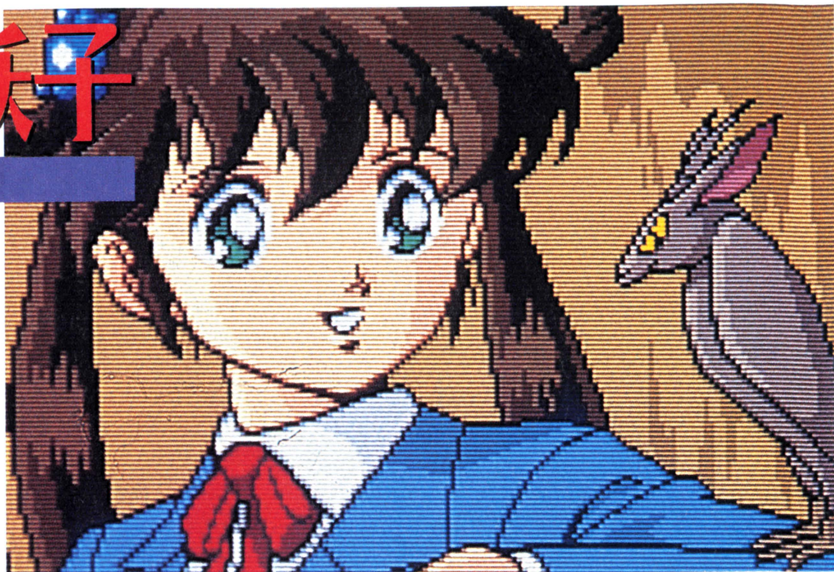
―魔界からの転校生―

メサイヤ／3月発売予定／6800円 

お待ちかねの『魔物ハンター妖子』が、いよいよ完成に近づいてきたぞ。発売決定から、いまかいまかと待っていたユーザーのみんなも、もうすぐ妖子と会えるね。



ビジュアルをふんだんに使った、まるでアニメを見ているかのようなアドベンチャーとして、メサイヤさんが『らんま½』に続いて送る、期待作。う〜ん、ホントに発売が待ち遠しいな！



高校生・妖子、今日から変わりますっ!!

『魔物ハンター妖子』といえば、アニメやメガドライブのゲーム（ちなみにこれはアクション）になったりしているので、PCエンジンで初登場とはいえ聞きおぼえがあるんじゃないかな。

それが、この春アドベンチャーとしてCD・ROM²で、PCエンジンにも登場するとなれば、期待するなって方がムリだよね。



▲まったく新しい『妖子』の世界が楽しめる、PCエンジン版。どんなストーリーが展開するのか、いまから楽しみだね。

さらに、基本的な設定は同じだけどストーリーはPCエンジンのオリジナル、ということだからどんな物語が楽しめるのか、いまから期待大でワクワクしてきちゃうね。ちなみにゲーム中では、プレイヤーが操作するのは妖子ではなくて、ショウマという男の子。この2人がどんな事件に巻き込まれていくのか、このあたりも見ものだね。

メインのキャラはこの3人だ

真野妖子

私立紅華学園に通う、高校1年生。楽天家ではあるけれど、曲ったことは大きらい！



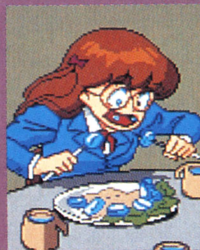
ショウマ

妖子のクラスに転校してきた、謎の少年。過去の記憶がないらしい。



小川千賀子

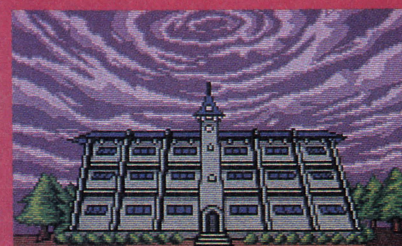
妖子のクラスメイト。ちゃっかりもので明るい性格なのだ。



BACK STORY

地棲界を含むいくつかの世界からなる、異次元世界・「幻夢界」。ここには、ある一つの言い伝えがあった。

「幻夢界に危機が訪れたとき、人間界より『魔物ハンター』と呼ばれる勇者があらわれる」という…。

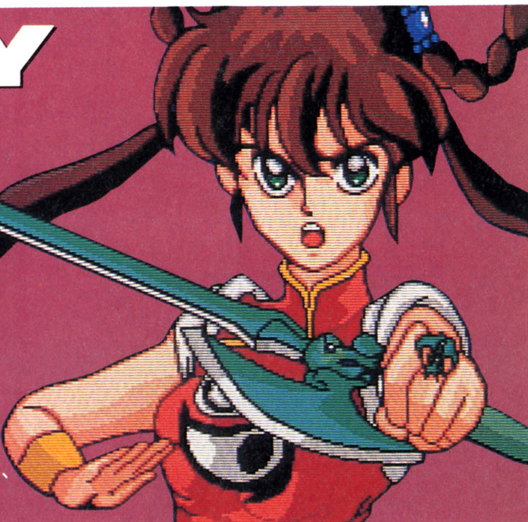


そしていま、地棲界にはまさに危機が訪れていた。

この地下世界ともいうべき農耕世界は、発光苔や燐光茸から放たれる光に包まれた美しい世界である。住人たちは植物と会話し、またその豊かな土壌と、人々の努力によって多くの穀物を栽培していた。

だがしかし、この世界も「フェルミナ」の侵攻によって、到るところから熔岩がふきだし、灼熱地獄と化していた…。

はたして、この地棲界の危機を救うべく、『魔物ハンター』はやってくるだろうか。



AVGだからストーリーがじっくり楽しめる!!

この『魔物ハンター妖子』が、アドベンチャー形式のゲーム、ということはさっきも書いたとおり。じっくりとストーリーを味わえる、という点ではうれしいかぎりだね。

ただし、推理モノのアドベンチャーとは違い、難し～いひっかけや謎はあまりないようだから、ストーリーに集中できそうだ。

またゲーム自体はワリとスンナリと終るかんじの作りになっているから、あんまり肩をはらずに気楽に遊べるんじゃないな。



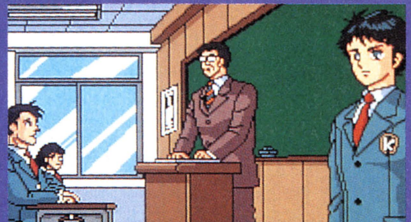
メイン画面
ここはビジュアルが表示される画面。絵の数もかなりあるようだ。

コマンド画面
プレイヤーが実行できる、コマンドが表示されるぞ。

メッセージ画面
セリフや状況説明などのメッセージはここに表示。

1人の転校生が妖子の運命をかえる…

物語はつき抜けるような青空がまぶしい、ある秋の日から始まる。ここ紅華学園へと続く並木道を、1人の少年が歩いてくる。そう、この少年がプレイヤーの分身であるショウマなのだ。妖子のクラスに転校してきたショウマを先生が紹介すると、クラス中の注目の的に。見てのとおり、ショウマくんはなかなかのハンサムだからね。もちろん、妖子と親友の千賀子も例外ではない。ショウマが妖子のとなりの席につくと、千賀子はいろいろと質問を投げかけるんだけど、ショウマはいっこうに答える気配がない。どうやらショウマの記憶がなくなっているらしい。が、その時…!



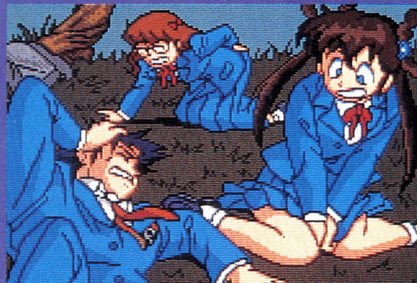
◀妖子のクラスに転校してきたショウマ。プレイヤーは彼になってゲームをする。





▲地震とともに、どこかへ飛ばされてしまう3人。

◀突然、学校を中心に地震がおこったぞ!



▲尻もちをついて着地。ちょっと前までは学校にいたはずなのに…。ここはどこなんだろう?

ここは――異次元の世界!?

気がつくと、3人は草むらの中にいた。ここがいったいどこなのか、さっぱりわからないけれど、奥の方には村が見えるようだ。村の方へ向かった3人だけど、そこで畑を耕している人に声をかけられるのだった。しかも、その人はショウマを知っているらしい。ということは、ショウマはこの世界の人間なのか!?

▼この人はショウマを知っているらしい。そしてここが地棲界だと教えてくれる





▲地棲界にはいろいろなお店があるぞ。ちなみにここは仕立て屋さんだ。

ショウマを捜すゼルーダとは――

地棲界で出会った人たちから、ゼルーダという人がショウマを捜していると聞かされる3人。このゼルーダって人、けっこうえらい人みたいなんだけど、いったいショウマに何の用があるのかな。などと考えているひまもなく、ゼルーダを捜すために最初に落ちてきた草むらまで来ると、つごうよくゼルーダが現れてきた。なんと、ショウマはゼルーダの孫だというのだ。そして、ここでショウマがなぜ人間界に行っていたのかがわかる。けど、それは次号までのお楽しみだ!



▲ゼルーダ登場。孫のショウマを家まで連れていって、事の全てを語ってくれる。



妖子が幻夢界を救う勇者!?

©NCS ©MUTSUKI&MIYAO

未来少年コナン



RIOT・日本テレネット／
2月下旬発売予定／7200円

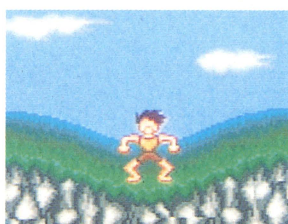


コナンをあやつるのはキミだ!!

この春、注目度ナンバーワンのアクションゲーム『未来少年コナン』。いきなり遊ぶのもいいけど、発売までに原作のアニメを見ておくと、ゲームも一層盛り上がるよ。

こんなアクションができるぞ!

さて、今回はアクションゲームとしての「コナン」の魅力に迫ってみることにしよう。コナンのアクションは見ているだけでも楽しめちゃうんだ。自分の操作でコナンが自由自在に動いちゃう。感動モンのスゴさだ。



▲ほらほら、ちょっと見てミソ。こんなコトしたりするんだじぇ。



ダダダッ!と走る

それじゃあ「コナン」の多彩なアクションの一部を見てみましょうか。まずは普通の移動から。コナンは方向キーを入れっぱなしにしておくと、歩きからだんだんとスピードをあげていって、しまいには全力疾走しちゃうのだ。



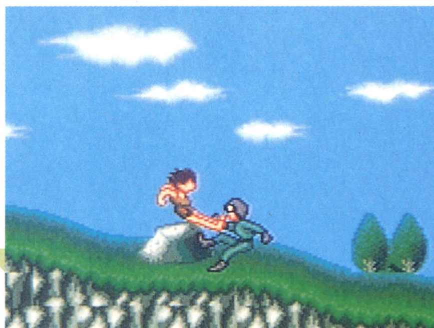
キキッ!と急停止

コナンがダダーっと走ってる時に目の前に敵が出てきちゃったらどうすればいいんだろう。そんな時は方向キーを進行方向とは逆に入れると急ブレーキがかかり砂ケムリをあげながら急停止するのだ。なんか足のウラが痛そうだけど。



それっ!ジャンプ!

アクションゲームには欠かせないジャンプ。コナンでもジャンプは重要だぞ。ジャンプの前に助走をしておけば、より遠くへ飛べるようになるのだ。タイミングよくジャンプできれば思わぬところに乗れたりするぞ。



とりゃ!キック!

コナンの基本的な攻撃方法はキックだ。足技が得意なコナンは手よりも先に足が出るのだ。ついでに足の指で敵の顔とかツネったら楽しいんだけどな。それにしてもこんなヤツのケリをくらったらイタイだろーなー!!



モリでもくらえ!

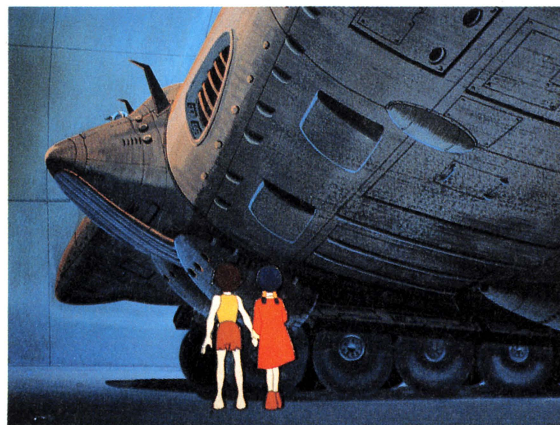
ゲームのなかで登場するアイテムの中に「モリ」というものがある。魚とかを捕まえる時に使うアレね。モリを見つけるとそのモリを投げつけて攻撃できるようになるのだ。数に制限があるものの、飛び道具があるのはウレシイね。

◆「コナン」のステージを紹介しちゃうぞ！◆


▶うわ。こんなところから落ちたら死ぬぞい!!

このゲームは基本的に横スクロールのアクションだ。重要なキャラクターとの会話の時には画面の中にそのキャラクターのアップが出てくる。この時、アクセスなしでビジュアルが出てくるのね。だからテンポがスッゴクいいんだ。それと、画面が切り替わる時にモザイク効果が使われているんだけど、これがけっこうおもしろいぞ。ぼわ〜っていう感じがなんともグーなのだ。それでは、今回はステージ1とステージ2の流れを、ちょこっとだけ紹介しちゃおうね。


▶これがウワサのモザイク。ちょっとエッチ!?



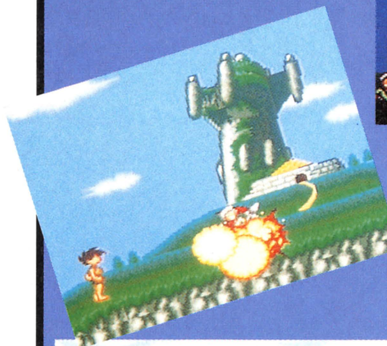
ステージ 1 のこされ島

ゲームは、インダストリアからモンスリーたちがのこされ島にやってくるところから始まる。ラナをさらいにきたのだ。おじいの抵抗もむなしく、ラナはさらわれてしまうのだ。ラナを乗せ飛び立つファルコ。ステージ1の最大の山場は、このファルコとの対決なのだ。

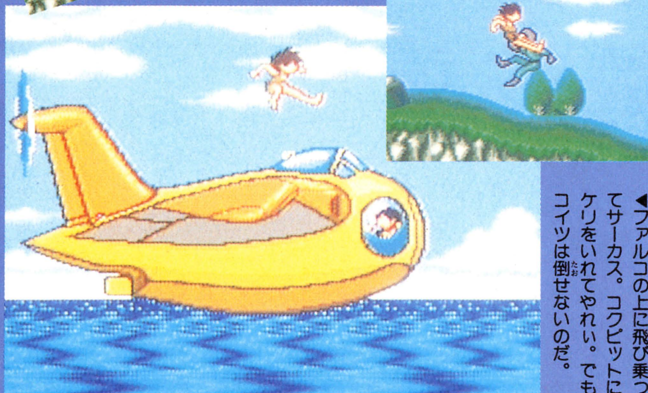


▲ラナをさらいに来たヤツがいる！さあ、コナンを暴れまくらせてやる〜ぅ。


▲おじいとモンスリーの激しいやり取りが聞けるぞ。スゴイ迫力。


◀ああ〜っ！ なんてことをするのだ、キサマは！ お、おじいが……。

▼ダッシュだ、コナン!! ラナを取り返すのだ。オラオラ〜ッ！


◀ファルコの上に飛び乗ってサーカス。コクピットにケリをいれてやれい。でもコイツは倒せないのだ。

ステージ 2 インダストリア

ステージ2は、プラスチック島にたどりついたコナンが、ジムシーと追いかけっこするところから始まるぞ。ジムシーと意気投合したら、バラクーダ号でインダストリアへ向かうんだ。インダストリアの下水道を抜けてラナを取り戻すのだ。


▶ジムシーとの追いかけっこだ。ジムシーのあせる顔がかわいいぞ。



◀ダイス船長の登場だ。なかなか話のわかる男だな。

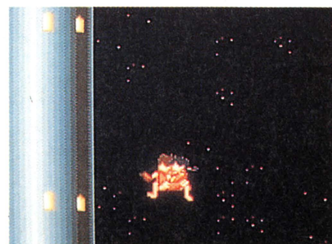

▼インダストリアの町の中はまるで迷路みたいだぞ。

コナンの冒険はまだまだ続く！

下水道を抜け、なんとかラナのもとにたどりついたコナン。しかし、先回りしていたレプカに、二人とも捕まってしまうのだ。ちくしょーい!! 悲しくなるぜ。コナン、がんばれよ！



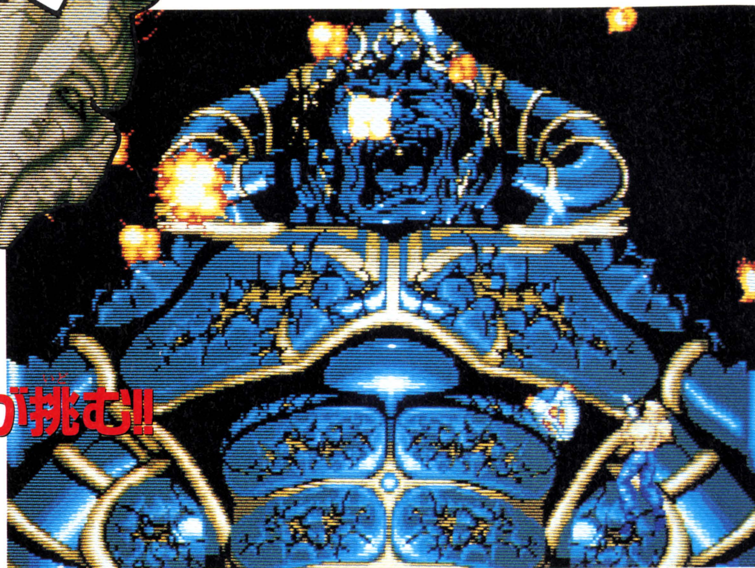
▲レプカに尋問されるラナ。きさま〜、ラナをいじめんじゃねーゾ。


▲めちゃくちゃ高い塔の窓からダイブだ！ うげー。おっかねー!!

©NIPPON ANIMATION 1978 ©TELENET JAPAN 1992







NECアベニュー／3月発売予定／価格未定

邪悪な天帝に2人の超戦士が挑む!!

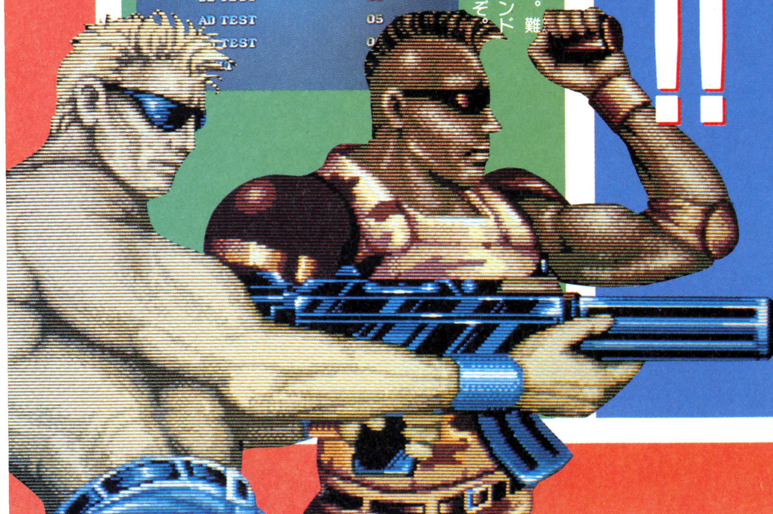
『フォゴットン〜』の続報だよん。タイトル発表からずいぶん待たされたけど、開発もすでにラストスパート状態。ほんと、もうすぐ会えそうだぞっ!!

月Pから おわびと訂正 だぴょ〜ん

いきなりでナンですが、ゴメンナサイ!! 先月、"2人プレイもOK!!"なんてデッカク書いたけど、これがとんでもない大ウソ。PC版は、1P専用なのでした。読者のみなさま、ご迷惑をかけたソフトハウスさまに深く深く陳謝いたします。グスン!!



▶サングラスかモヒカンか、どちらでプレイするかはセレクトできるぞ。

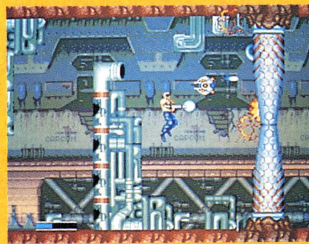


◀オプションも充実。難易度、残機からサウンドテストまで楽しめるぞ。

序盤ラウンド(ROUND1〜ROUND4)大紹介!!

全9ラウンドのこのゲーム。序盤の画面で移植度をチェックだ!!

ROUND 1



ラウンド1は"ダストワールド"。ゴミの山と化した都市での戦いだ。簡単なので、サテライトの使い方を練習しようぜ。

ROUND 2



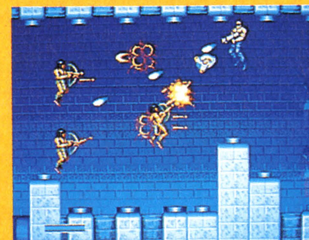
2面もダストワールドの続き。戦いとしては、ここからが本番。後ろからも敵がたくさん出る。気を引きしめていこう。

ROUND 3



3面。ダストワールドの最終ポイントだ。横、斜め、横、縦とめまぐるしくスクロール方向がかわる序盤の難所だ。

ROUND 4



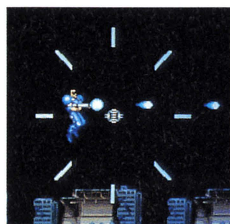
4面からは"ピラミッドワールド"に突入。古代エジプトの神々が次々と現れ、超戦士の行く手に立ちふさがるのだ!!

©1992 NEC Avenue LICENSED BY CAPCOM.

サテライトをパワーアップさせろ!!

パワーアップ型シューティングのこのゲーム。先月でもふれたように、敵のだすゼニーを集めて、SHOPでお買いもの。戦士の武器を強めていくのだ。で、このパワーアップなんだけど、戦士自身の強化、周囲を回るサテライトの強化というふた通りの方法があるんだ。

今月は、そのうちのサテライトのパワーアップ画面が手に入ったので、いくつか紹介しておこう。



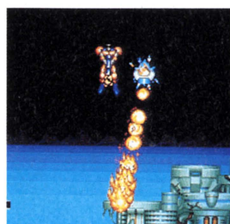
全方向レーザー

◀8方向にむけて弾を同時に発射できる。1面から手に入るし、値段も3000ゼニーとお得。



バウンド

◀壁のあるところで使うと、弾が跳ねかえって敵を捕える。使えるが、30,000と値段も高め。



ファイヤー

◀至近距離で威力を発揮する。敵の弾も消すので、回転させればシールドがわりにもなる。





▲不用意にパイプを撃つと炎が…。安全な位置から射撃しよう。

▼サテライトを回して、シールドがわりにするテクを覚えろ!!

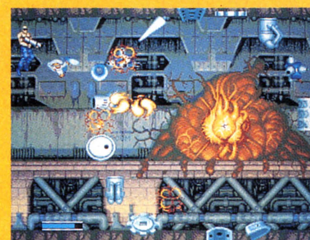




▲ザコをきっちりかたづけて、ゼニーをできるだけ貯めよう。

BOSS ボス
パラメシウム

ゴミを回転させ、時おり散らせる。サテライトで前面をカバーしてれば、ノーダメージで勝てるぞ。





▲中盤。ゴミの山を降らせる敵。地上に光るコアをたたけ!!

▼海上から、突然現れる巨大なヘビ。こいつは破壊不可能だ。





▲ザコだがこのミサイルはサテライトでは防げない。要注意だ。

BOSS ボス
ダストドラゴン

口から炎、体から骨、画面外から尻尾、と攻撃パターンは多彩。弱点は胸板に隠された心臓だ。





▲ラウンド3スタート。最初は横スクロールから。

▼すぐに斜めスクロールに切り替る。進行方向は、右上方だ。





▲サテライトで弾を防ぎ、時々放たれるレーザーに注意しよう。

BOSS ボス
武神 ぶじん

左右から巨大な腕をふるう。肩から腕を切り落とした後は、ひたすら顔を攻撃すればOK!!

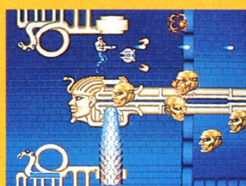




▲難度アップ。体力と引き替えに敵を一掃するMCを使え!!

▼ここは、なかなかSHOPが出ない。体力温存も大事なんだ。

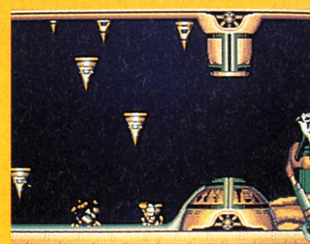




▲分岐点。選ぶルートによって難易度が全く違ってくるぞ。

BOSS ボス
メスケテト

選ぶコースによって、対戦するボスの順序が変わる。難しいコースなら、まずこいつが相手となる。



超時空要塞

マクロス MACROSS

メサイヤ／発売日未定／価格未定



あのマクロスがCD・ROM²シューティングになって甦る!!



シューティングとビジュアルがミックス!!

突然のビッグニュースなので、びっくりしている読者も多いと思うけれど、ホントなんだよ。メサイヤさんはやってくれます。まさか、あのマクロスがPCエンジンで遊べるとは思わなかったもんね。しかも、ストーリーはオリジナル。えっ、シューティングなのに、なんでストーリーがあるのかって？　そりゃやっぱり、CD・ROM²ですからねぇ、当然ビジュアルシーンがガンガン挿入されるってわけなのだよ。さらに、アニメと同じ美樹本氏デザインのキャラも見逃せない。


▲オープニングの回想シーンのミンメイ。





◀また戦いが始まろうとしているのか？

▲宇宙に散らばる、以前の戦争の残骸たち。

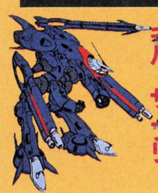
これがCD版マクロスのキャラだ!


カムジン

◀アニメにも登場したキャラクター。今回もマリアたちの敵役として登場するようだぞ。


ロット・シーン

◀マリアより歳上だけど、下っ端的な存在。彼やマリアがどんな物語を作り出していくのかが楽しみだね。



コミリア・マリア・ジーナス

◀主人公はアニメ版マクロスに出てきたマックスとミリアの子供、マリア。17歳ながら統合軍のパイロット訓練生。PC版はTV版の10数年後のお話なのだ。

新たなメカも続々登場!

ログレン・ロー　シグノミュール　ギルーザ・フリー

マリアが搭乗するバルキリーを駆って戦うのだ!!

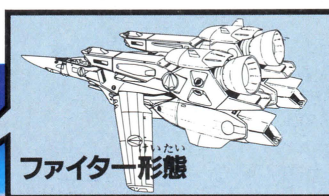
さ〜てお待ちかね、ここでは気になるストーリーを紹介しよう。

西暦1999年、突如地球上に現れた巨大戦艦により人類は宇宙に知的生命体が存在することを知り、統合軍を樹立。その巨大戦艦「マクロス」を修復し、2009年、知的生命体「ゼントラーディ軍」と本格的な戦闘が開始された。が、マクロスに乗っていた歌手ミンメイの歌によって、地球人類とゼントラーディはともに和平を結ぶまでになった。

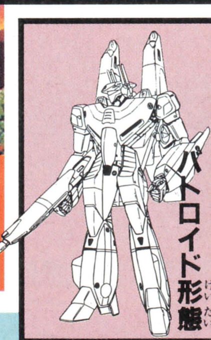
それから17年後に、ここ月の裏側では統合軍の訓練が、ブリタイ艦隊を先頭に行われていた。これから新たな戦いが始まろうとしていることも知らず…。

■戦闘シーン

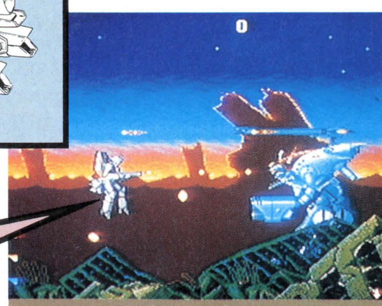



ファイター形態

ブリタイのもとで訓練するマリアが操縦する、バルキリーがマイキャラ。ステージのメイン部分では、ファイター形態で飛行して進んで行くぞ。


バトロイド形態

■BOSSシーン



ステージの最後に待ち受けるボスシーンでは、バトロイド形態になって戦闘。ガンポッド（銃）をくるくるまわして、いろいろな方向に攻撃できるのが特徴だ。

©毎日放送・ビックウエスト　©NCS



アイマックス／1月4日発売／6800円



PC新参入のアイマックスさんが放つ第一弾ソフトは横スクロールのシューティングゲーム。その名も「冒険男爵ドン」だ！ 名前の通りこれがとってもユニークなゲームなんだ。敵キャラなんて思わず吹き出しちゃうくらいなんだから、まぁ、なにはともあれ下の写真を見てちょ!!

メロンピー来襲で地球大ピーンチ!!かな!?

このソフトの特徴は自機が面をクリアするごとにパワーアップして形態が変わっていくこと。結構カタチが変わっちゃうので、敵と見間違えないでくれよ。さらに各エリアのグラフィックにも注目！ 特に一面の東京上空なんて、建物が超リアルなんだ。このリアルさと敵キャラのギャップが妙にマッチしてていいのかもね。

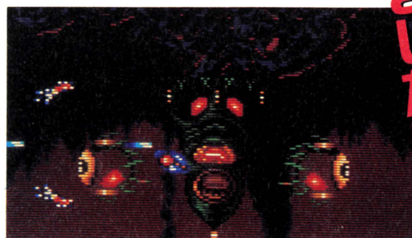


▲宿敵メロンピーを追って世界各国を舞台に、冒険男爵が戦いに挑むのだ。冒険野郎の血がさわぐぜ！



こいつがドン・上杉だ!!

▲中央の青年がドン・上杉。冒険野郎って感じでしょ。彼に地球の未来をたくしちゃおうぜ！



多くを語るまい、とにかくこの妙な敵を見てくれ!!

▲ステージ1のボスはなんと新都庁によじ登って攻撃してくるとんでもない奴だぜ！

▲ステージ2のボスの登場だ。結構マジな攻撃をしてくるのでこっちもマジに戦おうぜ。









とにかく親玉メロンピーを始めとして、でてくる敵のみょーなことみょーなこと。こんな奴らを相手に戦うんだけど、うぷぷっ やっぱり笑っちゃうよね。

こんなんでましたけど…



▲い、一体こいつらの正体は何？ すごすぎるよね。

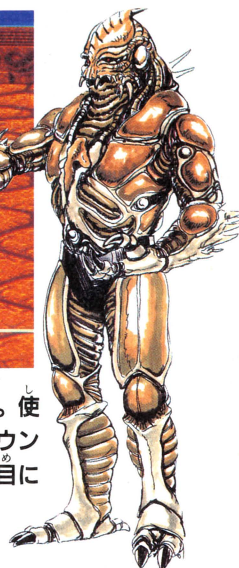


▲といっても敵の攻撃は結構厳しい。笑う暇あったら連射せよってことだ。

©1992 I'MAX ©MAN JYU-DO







超人気のドッジボールを過激にアレンジ。使用するのはなんと鉄球。だからボールがバウンドする、あの感覚を期待しているといたい目に会うぞ。球はストレートに直撃するんだ。

トンキンハウス／1月下旬発売予定／価格未定



鉄球を使用した命知らずの殺人ゲーム!!

奇想天外なキャラの全7チーム!!



ゲームのモードは、練習試合のテストマッチ、全6試合を戦いぬくトーナメントと、2人同時プレイの対戦モードの3つある。チームはどれも個性的なやつらがいるぞ。



◀トーナメント以外のモードでは、7つあるチームから選んでプレイできる。



▲チーム同士が宙を舞う、なーんてことも。

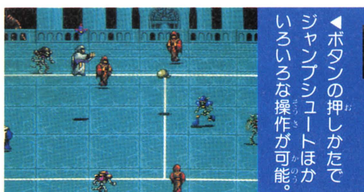
防具が飛び散り血が吹き出る過激さ!!



球が当たれば、当然ダメージをくうことになる。しかも、防具が取れ、流血するなんてあたりまえ。キャラによっては首がふっとんだりもするのだ。チームで内野のうち2人はスーパーシュートが投げられるぞ。

▶チームによって違うスーパーシュートは、かなり破壊力がある。

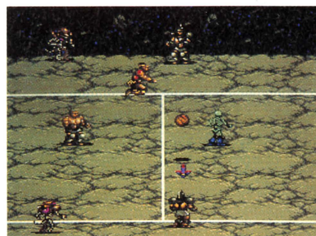


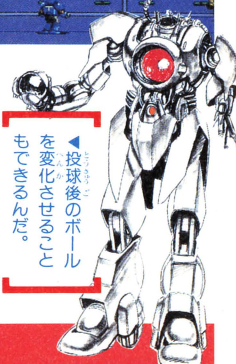


◀ボタンの押しかたでジャンプシュートほかいろいろな操作が可能。



▲弱ってる相手に集中攻撃。防具が飛び散ったりするのもグラフィックで確認できるぞ。





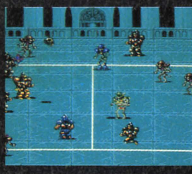
◀投球後のボールを変化させることもできるんだ。

この6つのステージで死闘がくりひろげられる!!

■コロシアム



■ミュージアム



■日本庭園



■プラネット



■シティ



■スタジアム



©1992 TONKIN HOUSE





NHKエンタープライズ／1月31日発売／6800円

91年度のNHK大河ドラマ作品であった「太平記」がSLGとなって登場する。しかもPCでは久しぶりのHuカードのSLGなんだ。SLGといってもシンプルな操作性とゲームバランスを重要視しているだけあって、手軽にかつ、じっくり楽しめるソフトになっているんだ。天気や時間によって変わるグラフィックも絵巻物語風になっていて見応えも十分。シナリオもドラマや史実に沿った2本が用意されていて、初心者から戦略好きの上級者まで楽しめるようになっているぞ。なにはともあれ、このお正月はドラマの余韻にひたりながら、じっくりとプレイするのがいいんじゃないかな。

鎌倉合戦物語!!

ゲームはHEXを採用したSLGだ。大きな戦略マップで各国別に指令をだし合戦になると、HEX画面での指令ということになる。基本的な操作は全てコマンド選択式に進んでいくので、めんどうな作業や無駄な手順はないので安心してほしい。下記の通りシナリオは足利尊氏VS鎌倉府と北畠顕家VS足利一族の2つが遊べるという大河ドラマをほうふつとさせる展開だね。

シナリオは2種類

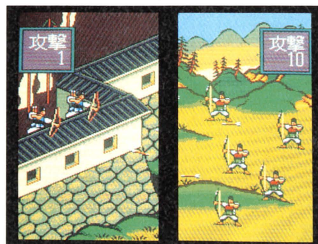


◀最初に遊ぶのはVS鎌倉幕府のシナリオ1。いざ出陣なのだ。

グラフィックも繊細



◀昼や夜、晴れやくもり等の要素がグラフィックで一目瞭然だ。色づかいもきれいなので、見応え十分だね。



◀もちろん戦いの状況によってもグラフィックは変わる。これは、ろうじょうした敵に攻撃をしているシーンだ。

◆天下統一のシナリオは今はじまった！◆

[1 敵城へ進撃]



◀まずは、自軍の戦力を決めてから敵国へ進撃だ。戦力は騎馬隊、弓矢隊、長刀隊の3種類にそれぞれ分散させるのだ。

[2 合戦開始!]



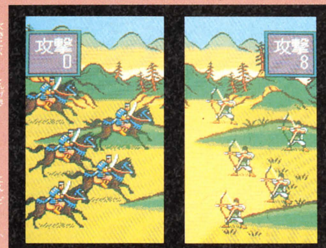
◀敵国に進撃したら、いよいよ合戦開始だ。その前に敵の戦力がどれくらいなのかを確認しておくことが必要だね。

[3 戦略マップ上に展開]



◀敵国に進撃すると、今度はHEXの戦略シーンに入る。部隊を配置して、敵の城を目指す。もちろん敵の部隊もでてくるぞ。

[4 敵部隊をたたけ]



◀敵部隊と接触すると戦闘に突入する。地形や部隊の相性をうまく使って、敵部隊をけちらしてやろうぜ。

[5 敵将、討ちとったり!]



◀敵部隊を全滅させると敵の大将との一騎討ちのビジュアルが表れる。ここで勝負あったり。まずは一勝といったところだね。

[6 天下統一をめざせ]



◀おーし、これで敵幕府軍の戦力を一つへらしたね。こんな感じで幕府軍を全滅させることが最終目的なのだ。

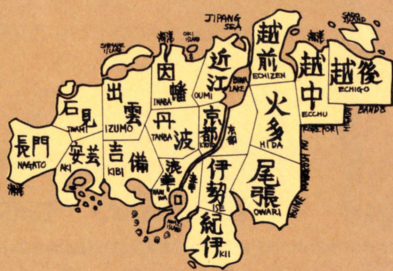
天下分けめの超決戦！勝つのはどっちだ!!

超話題スーパーCD-ROM
最新特報!!

FAR EAST
天外魔境II 卍MARU

ハドソン／近日発売／7800円

超期待スーパーCD-ROMソフト「天外魔境II」。今月の最新特報は、第3の国伊勢のイベント紹介を中心に行っていくぞ！
尾張国でカブキと出会い、パーティーを組んだ卍丸は、根の一族の魔物たちと戦いながら聖剣探しの旅を続ける。超軽薄な勇者カブキと卍丸の行く手に待っているものは？　今月も新たな謎がいっぱいだ！





戦国卍丸

カブキVS菊五郎

◆ジパングいちの伊達勝負!!

伊勢国での見所No.1は、火の勇者カブキVS根の国のボス菊五郎の伊達男決戦。どちらがジパングいちの伊達男か？　お互いのプライドを賭けてドハデな一大決戦は展開される。罵り合いから始まって次第にエスカレートする2人の戦い。最終的な決着は、次の国・紀伊の菊五郎のプライベートルームでつけられるぞ！







▲ピンクのタツマキに乗って登場する菊五郎。ジパングいちの伊達男を自称するふたりが、ここで初めて出会う。



ドロ沼？の決戦は続く……!!

ふたりの最初の対決は、看板によるド目立ち合戦！　目立つ――ただそれだけのために、家の看板を自分の名に書き替えていくふたり。最初は筆文字だけだったのが、カラフルになり……と、人の迷惑顧みず戦いはドロ沼へと入っていくのだ。



▲伊賀村の家の看板を次々に書き替えていく菊五郎。



▲カブキも負けてはいない！　菊五郎の看板に自分の名前を上塗りだ!!



▲迷惑なのは村の人々。菊五郎もカブキも他人の迷惑は関係なしなのだ。



極楽太郎

©HUDSON SOFT ©RED イラスト／辻野寅次郎

OF EDEN
魔境
ARU





カブキ団十郎



絹

「イヒカ」とは？ ◆失われた文明が握る謎

伊勢国そして次の紀伊国で重要なポイントになってくるのが、謎の「イヒカ村」。かつて高度な文明を誇り、今や伝説となってしまったイヒカ。異形の民、イヒカ人たちが作ったこのイヒカ村はどこにあるのか……？

メカニカルな建物と不気味な石像。そして、伝説の空飛ぶ乗り物「天の岩舟」。

伊勢での最大の謎とも言えるイヒカ。その鍵を握る忍者の頭領・百々地丹波は菊五郎の手で、根来古墳の奥深くに拉致されているらしい。

川によって国がいくつにも区切られている伊勢国では、天の岩舟は非常に重要な乗り物となるはず。

はたして卍丸たちは、どこで岩舟を手に入れることができるか？

また、イヒカ人の正体は？

ゲーム全体に深く関わっているという、その謎は何？



▲他とまったく異なっているメカニカルな建物。そして異形の像。ここがイヒカ村だ！



▶丹波を助けだせば、イヒカに関する情報が聞けるはずなのだが……。

天の岩舟

かつて上空を行き交っていたと言われる岩舟。根来古墳攻略の鍵である岩舟は、どうすれば手に入るのだろうか？



▲▶空中を飛ぶ不思議な岩舟。伊勢のあちこちにある石舞台が、発着に大きく関わっているらしい。

イヒカの巨人

イヒカの巨人と呼ばれる謎の巨像。写真を見るかぎり、ロボットのような働きをするのでは？と予想されるのだが……。

戦闘画面で卍丸とカブキを助けてくるのか、それとも巨大な建物なのか、だとしたら、どんな秘密が隠されているのか？

また、岩舟との関係はあるのか？ などイヒカの巨人をめぐる謎はつきないぞ！

新キャラ、新アイテム続々登場!! ◆高まる興奮!!

紀伊国では、新しいサブキャラや新アイテムが次々に出てくる。サブキャラとしては、すでに紹介ずみのくノ一3人衆が登場。この三人は、百々地丹波の孫娘で正式な呼び名は「百々地三太夫」。これから先、さまざまな形で卍丸たちの手助けをしてくれるキャラだ。また、代表的なアイテムとしては、神タタの船という乗り物が登場するぞ。

▼紀伊の和歌山城には菊五郎のプライベートルームがある。ピアノで一曲奏でてくれるぞ。



▲神タタの船。紀伊ではこの舟が移動の重要な鍵となる。名前もいわくがありそう。



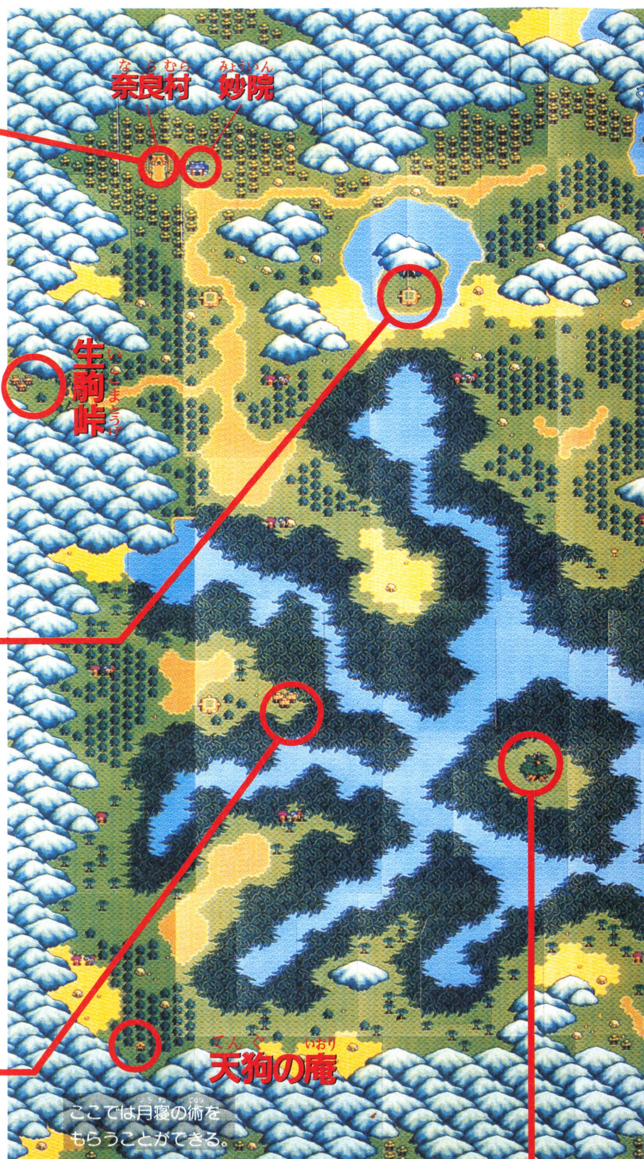


◀百々地三太夫。左から、みこし、花火、まつり。パーティには加わらないが、情報やさまざまな面で卍丸たちをサポートしてくれる。美女の三姉妹。

伊勢国

伊勢国ラフストーリー

鬼骨城で聖剣「法水院紅丸」を手に入れた卍丸は、高山の暗黒ランを斬り倒し、伊勢国をめざす。途中、火の勇者カブキと合流。カブキの軽薄さにとまどいながらも旅を続ける卍丸。そのふたりの前に現われたのが、根の一族のボス、ピンクの竜巻・菊五郎。ジパングいちの伊達男の座をかけて、カブキと菊五郎の戦いはエスカレート。いままさに密林に飲み込まれようとしている伊勢国を救うために、卍丸は密林城を攻略する必要に迫られるのだが……。



奈良村・妙院　謎の建物。どんな仕掛けがあるのか



奈良村の東にポツンと建つ不思議な建物が「妙院」。そのメカニカルな作りは、イヒカ村に共通する雰囲気があり、また、その名は、密林城にあるという2本目の伝説の聖剣「妙院カラス」と一致している。奈良村で聞くことができる妙院のウワサは不思議なものばかり。



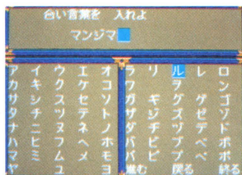
◀▲建物内部には歯車のようなものがいっぱい。動くのだろうか!?

根来古墳　頭領を救い出せ！　が、侵入方法は……

根来古墳の奥深くに、忍者の頭領・百々地丹波はとらわれている。川に囲まれ地上からの侵入ができないこの古墳に入る方法は？　石舞台があるところを見ると、天の岩舟を利用しそうだが……。

古墳の中には、パスワード形式の電磁バリアがいくつも仕掛けられているぞ。







▲幽閉されている丹波。バリアを解除するためには、ある決められたパスワードを入力しなくてはならないようだが……。

赤目村　密林に飲み込まれそうな村。そして村人

伊勢国全土にはびこる密林。その密林に今にも飲み込まれそうなのが、この赤目村。

村の半分は密林と化し、村のはずれには生きながらにして植物に変えられようとしている母子が……。

この惨状を何とかしなくては、卍丸！



◀人が樹木に……。変わり果てた姿になりながらも、母親は赤ん坊のことを思う。

▶今にも巨大な密林に飲み込まれそうな赤目村。卍丸は村を救えるか？



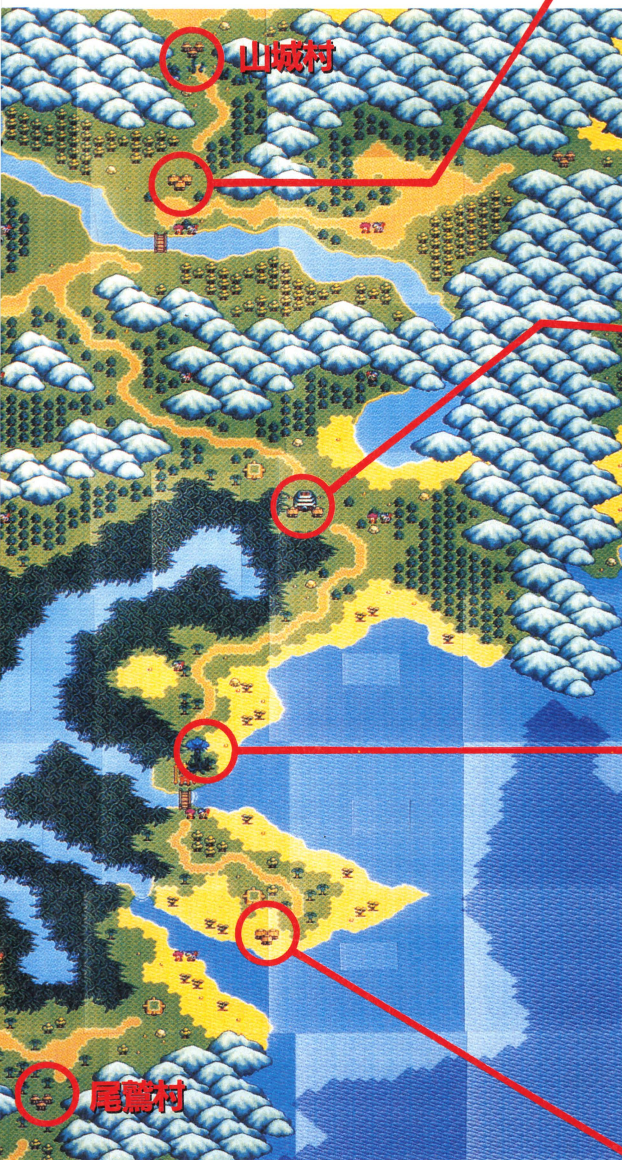
▲家を崩すようにして緑色の悪魔が迫ってくる。赤目村はもう廃墟と化す寸前。

密林城　根の国第2の城は、菊五郎の



川に阻まれ、しかも石舞台すら存在しない密林城。どうやって進入するかが、まず最初の関門となるはず。城内に

全図詳解



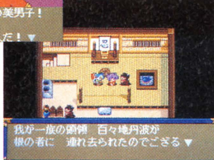
伊賀国　ピンクの竜巻・菊五郎、ドハデに登場！

忍者の頭領・百々地丹波が根の一族にさらわれてしまった伊賀村。残された忍者たちから頭領の救出を頼まれた卍丸たちは、根来古墳を目指すが、密林と川に阻まれ、思うように進めない。この村では、カブキの宿敵・菊五郎が、ピンクの竜巻に乗って登場する！

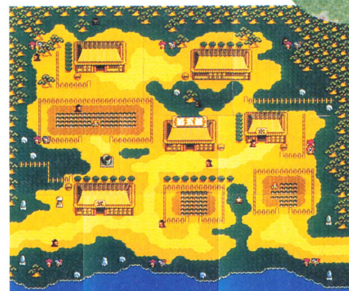




◀さっそく罵り合うふたり。言葉から行動へ。対決はエスカレート！



▶救出を頼まれる卍丸たち。頭領を連れ去るとは、敵の実力はかなり！



◀村の中央の看板に注目。ここでカブキと菊五郎の合戦が行われる。

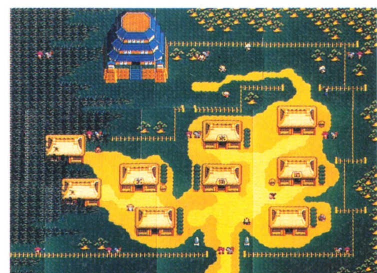
松阪町　八角形の珍しい城の町。ここにも密林が！

伊勢国最大の町、松阪町。ここには八角形の珍しい形をした城がある。密林を脅威に感じた城の殿様は伊賀の忍者を探索に出すが……。この町にも密林が迫る。





◀内情を語る殿様。伊勢国は密林に覆われ、行けない場所も非常に多い！



▲立派な城にも迫る勢いの密林。店は多く、南の伊勢神宮、志摩村への拠点として重要な町だ。

伊勢神宮　周囲を覆う影。２本目の暗黒ランは青！

本来なら参拝客でにぎわっているはずの伊勢神宮。そこには青い暗黒ランが咲き、周囲に暗い影を投げかけている。伊勢神宮内には、不思議な結界が張りめぐらされていて、秘密を解かないと通り抜けできない作りになっている。



◀伊勢神宮の本殿。結界の秘密を解かないと、この場所にはたどりつけないのだが……。

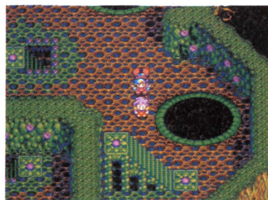


▲伊勢神宮の境内に咲く、青い暗黒ラン。この暗黒ランを斬ると、伊賀村の北の根が消え、京に進めるようになる。

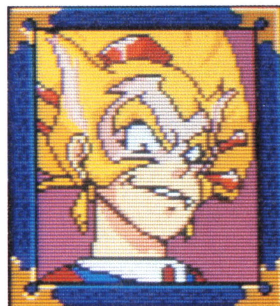
居城。この城のどこかに、聖剣「妙院カラス」は眠る

は収縮する落し穴など、どこかバイオっぽいトラップが数多く仕掛けられている。

菊五郎との戦いも大きなイベントのひとつだ！



▼密林の雰囲気を持った城内。収縮する黒い穴に捕まると、階下へ戻されてしまう。



◀密林城は菊五郎の居城。菊五郎は中ボスの登場の際には必ず現われ、ごていねいに紹介してくれるのだ。

志賀村　真珠の養殖で有名な村だ

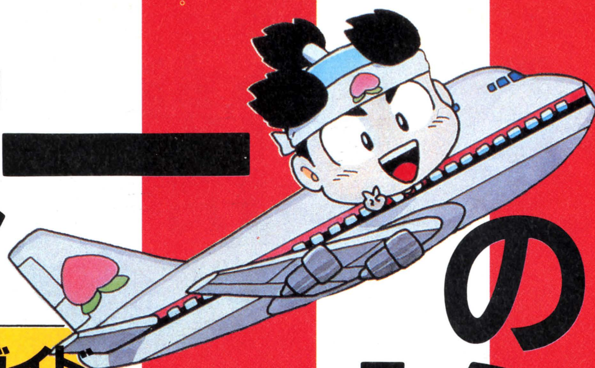
この村は真珠の養殖で有名。海に浮かぶイカダには何か秘密があるようだが…。この村では岩舟の伝説も聞けるぞ。





月刊PCエンジン総力編集!!

日本一の旅行書



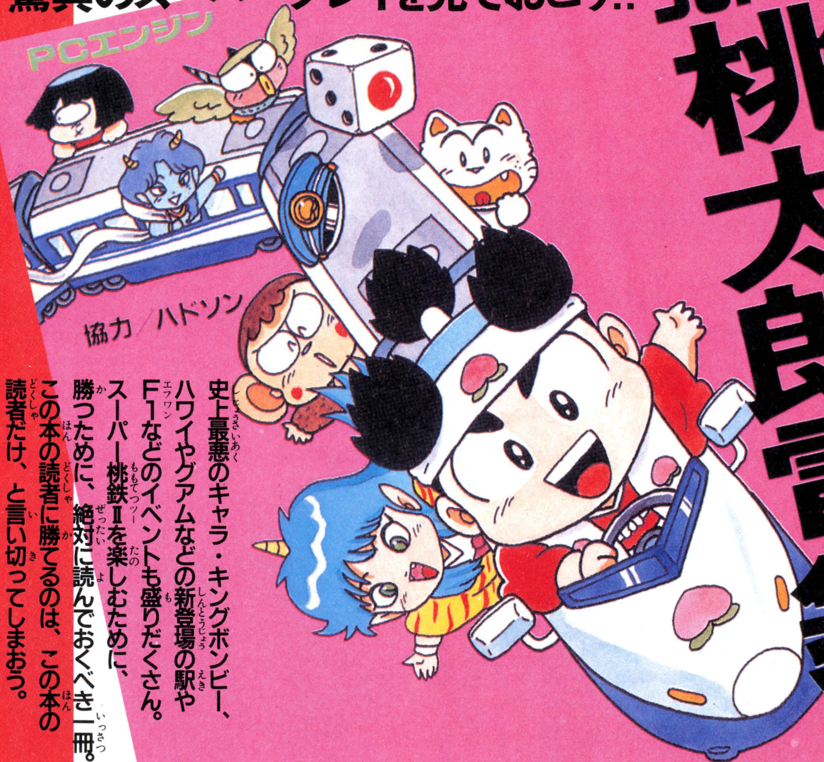
スーパー桃太郎電鉄Ⅱ 完全ツアーガイド

桃鉄を楽しむために必要な全データを収録!!
この本なしで必勝テクはわからない。
驚異のスーパープレイを見ておこう!!

ハドソン開発陣、さくまあきら氏、桃太郎チーム全面協力!!

PCエンジン

SUPER 桃太郎電鉄Ⅱ



協力／ハドソン

史上最悪のキャラ・キングボンビー、ハワイやグアムなどの新登場の駅やF1などのイベントも盛りだくさん。スーパー桃鉄Ⅱを楽しむために、勝つために、絶対に読んでおくべき一冊。この本の読者に勝てるのは、この本の読者だけ、と言い切ってしまおう。

年末最大の人気ソフト・スーパー桃鉄Ⅱのハドソン公式ガイドブックだ。今までの攻略本の常識を破る、完全データを網羅した驚異の一冊!

完全ツアーガイド
PERFECT TOUR GUIDE





WLC ワンダーライフスペシャル

桃鉄買ったら欠かせぬ一冊!!

ハドソン公式ガイドブック
大絶賛発売中!!

the 3rd Anniversary
創刊3周年記念

記念クイズ ああ、渋谷駅

おまぬけスクランブル

さあ、渋谷駅にあらわれた街角のおバカさんをさがせ!!

ルールは簡単。右のあいうえおの5人のバカモノを下の人込みの中から見つければよいのだ。ただし、5人は人込みにまぎれるため、少し目立たない服装をしている（どこがだ！）。この5人がそれぞれどこにいるかを正確に当ててくれ。たとえば一番左上にあがいると思ったら「あ、A-1」と書いてほしい。

右の写真と5人の言葉をヒントにして、誰がどこにいるか、よお～く考えて応募してくれ。



応募のきまり

下の見本を参考にして、あ～おの5人の場所を書き応募してください。体が境界線をまたいでいるバカモノは顔の位置を記入してください。5人正解の方の中から抽選で賞品をお送りいたします。

賞品　好きなPCエンジンソフト2本を全員正解者の中から20名にプレゼント。

締め切り　1月29日消印有効

発表　本誌4月号誌上

必ず自分の住所、氏名、電話番号、年齢を記入して、はがきで応募してください。封筒で応募された場合は、無効となります。

郵便はがき　41円　101-01
東京都千代田区一ツ橋2-3-1
小学館
月刊PCエンジン
渋谷駅②係

こたえ
あ.○—○
い.○—○
う.○—○
え.○—○
お.○—○
自分の住所・氏名
電話番号・年齢

寒風吹きすさぶ渋谷駅。若人は、なぜかくも愚かなものなのか!? 月P3周年記念クイズの始まり、はじまりぃ～。



◀バカモノをさがして、ゲームソフト（2本）をもらっちゃおうぜっ!!

※雑誌公正競争規約の定めにより、この懸賞に入賞された方は、この号の他の懸賞に入賞できない場合があります。

the 3rd Anniversary
創刊3周年記念

2月号 3月号 連続懸賞!!

おなじみ月Pの連懸、今回も見逃すなよ!

Xマスプレゼントやお年玉だけじゃ物足りない…　そうそうコレがあったっけ!!

※オリジナルグッズのデザインは少しかわります。

マメカラ 1名
マルチプレイゲームのあとは、コイツでワイワイさわごうぜ!

ワイヤレスヘッドホン 1名

電子手帳 2名
▼英和・和英など多機能を搭載したスグレモノ。

防水コンパクトカメラ 1名

ヘッドホンステレオ 2名
いまやヘッドホンステレオは、オシャレなカラーがトレンドなのだ!!

CDステレオダブルラジカセ 1名

ディスクマン 1名

CD・ROM²システム 2名

スーパーグラフィックス 2名

瀬能あづさちゃん

瀬能あづさサイン入りトレーナー 3名
いつも明るく、元気いっぱいのあづさちゃんにあやかろうぜ!

デジタルホーン 1名

月P読者だけのオリジナルグッズは超貴重!

特製テレカ 400名

特製マグカップ 170名
"ゲームの味の違い"がわかるキミにピッタリのカップだ!!

特製PCエンジンバッグ 150名
たて・よこ30cm、厚さ6cm。ウレタン内蔵だから、外部のショックを吸収。ハードにやさしい設計だ。

特製クッション 935名
ゲームに疲れたらコイツにもたれて体力回復。クリアの夢も見せてくれる?かもね。

特製壁かけクロック 950名
本誌と同じ大きさだい!

日ごろのご愛読に感謝をこめて、月Pからデッカイ贈り物!!

総勢2750名に当たる

毎月の懸賞に縁のなかったかたキミにも、絶好のチャンス!!
応募のきまりをよく読んだら、月Pを信じて来月号を待て!!

賞品	当選数	提供
ワールドジョッキーCM用馬の頭&衣裳	1名	ナムコ提供
CDキャリングケース	5名	日本電気HE提供
天使の詩ポスター	10名	RIOT・日本テレネット提供
BURAIポスター&メモパッド	20名	リバーヒルソフト提供
天使の詩セル画セット	1名	RIOT・日本テレネット提供
Tシャツ	10名	RIOT・日本テレネット提供
CD・ROM²用ソフト マイト&マジック(ポスターつき)	3名	NECアベニュー提供
CD・ROM²用ソフト スーパーシュヴァルツシルト(両対応)	2名	
CD・ROM²用ソフト ウルトラボックス6号	5名	ビクター音産提供
CD・ROM²用ソフト ライジングサン	5名	ビクター音産提供
CD・ROM²用ソフト バニラシンドローム(両対応)	2名	
CD・ROM²用ソフト らんま½とらわれの花嫁	2名	
PCエンジン用ソフト グラディウス	5名	コナミ提供
PCエンジン用ソフト はなた〜かだか!?	3名	タイトー提供
魔物ハンター妖子Tシャツ	5名	メサイヤ提供
天外魔境IIブルゾン	3名	日本電気HE提供
シュビビンマン3キャビ子ポスター	5名	メサイヤ提供
ビデオ 珍説桃太郎伝説	1名	ハドソン提供
PCエンジン用ソフト ドラゴンセイバー	3名	ナムコ提供
PCエンジン用ソフト 雷電	2名	
PCエンジン用ソフト ヒット・ジ・アイス	3名	タイトー提供
PC原人CM用オブジェ	1名	ハドソン提供
魔物ハンター妖子バンダナ(黄・緑・桃・紫のどれか一枚)	12名	メサイヤ提供
オペラグラス&ボールペンセット	5名	ヒューマン提供
DUOキャリングバッグ	3名	日本電気HE提供
ヴァリスIII攻略ビデオ	6名	レーザーソフト・日本テレネット提供
PCエンジン用ソフト 沙羅曼蛇	2名	
PCエンジン用ソフト ミズバク大冒険	3名	タイトー提供

※目が赤く光ります。(キズあり)

お気にいりのアイテムをえらんでね。

● 応募のきまり ●

この連続懸賞では、なんと2750名(毎月やっているビッグプレゼントの約20倍なのだ!)に抽選で賞品が当たります。そのかわりこの2月号と、次の3月号を買ってくれた人だけが応募できる、という約束になっています。このページの左下についている応募券と来月号についている応募券の2枚をハガキにはり応募します。くわしい応募方法は、来月発表しますので、それまで今月号の応募券を大事にとっておいてね。

ちなみに、前回募集したときに応募券をなくしてしまった人が結構いたようなので、ちょっとアドバイスしておこう。

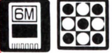
いま、今月号の券を切り取ってしまうとなくしてしまいやすいから、2月号ごととっておいて、3月号を買ってから応募する直前に2つの応募券を切るようにすると、失敗しないぞ。というわけで、来月までどの賞品がほしいか、じっくり品選びをしながらまっててね。

◀3月号発売(1月30日)まで応募券をとっておこう!

連懸応募券②

SUPER 桃太郎電鉄II

ハドソン／発売中
6500円



◆デリシャステクニック集◆

桃鉄IIで勝ちに行くための必勝ポイント！

12月20日、ついにお待ちかねの『スーパー桃太郎電鉄II』が発売。「わーい、とうとう桃鉄IIを買ってきた~~~」と、喜び勇んで遊んでみたものの、友達と遊ぶとどうも負けてしまう。どうしても勝てない。このままじゃ、お正月にみんなで予定している桃鉄大会でもビリになっちゃう。困った、どうしよう……。

と、そんな悩みを持つキミのために、月Pが心を込めて送る年末年始特別サービス『スーパー桃太郎電鉄II★デリシャステクニック集』

ここでは、どうすれば桃鉄で勝てるようになるか、その5つの極意をキミだけに特別伝授。これを読めば、今までの屈辱の日々ともオサラバできちゃうのだ。さあ、キミもこのテクニック集を頭の中に叩き込んで、明日から日本一の桃鉄マスターを目指そう！

それではデリシャステクニック集のはじまりはじまり～！



◀様々な物件、イベントカード……。どれをどのように利用すれば勝ちに結び付けられるのか？ このテクニックでじっくり学ぼう。



▲一発で沈んでしまう破壊力のキングボンビー。こいつを回避できれば、少なくとも負けることはないはずだ！

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	合計
はかた	0	0	7	1	0					8
さっぽろ	0	0	4	7						11

2ボタンを おせば すぐ けっかが わかりますけどね！

スーパー桃鉄IIの必勝心得

一、「びんぼうがみ」をつけるな！

一、カードは最大限に利用しろ！

一、有利な物件を優先的に購入！

一、コマンドの積極活用！

一、年数・季節によって作戦を変えろ！



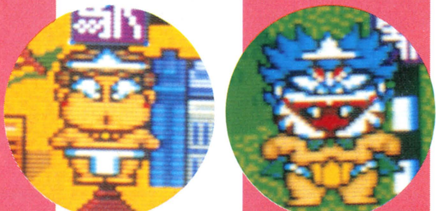
©1991 HUDSON SOFT 1991 ©SUMMER PROJECT

「びんぼうがみ」をつけるな!!

4年目以降は常にキングボンビーの危険がつきまとうびんぼうがみ。キングボンビーになられた日には、順位転落は火を見るより明らか。

ではどうすればいいかというと、びんぼうがみをつけないように動く。これが一番。

目的地に向かうよりも、どう動けばびんぼうがみがつかないかを普段から考えて行動しよう。



びんぼうがみ　キングボンビー

誰かを常に射程内に

まず重要なのが、普段から誰かと一緒にいるということ。こうすれば、もしびんぼうがみがついても、すぐに誰かになすりつけられるからだ。常に誰かが射程圏内にいるように動き、むやみに単独で目的地に行かないようしよう。



◀もしびんぼうがみがくっついても、誰かが近くにいればすぐになすりつけられる。最小限の被害で食い止められるのだ。

近くに来たら逃げろ!!

また、誰かがびんぼうがみを背負って近寄ってきたら、すぐに逃げられるようにしておこう。そのためにも、普段から進行系のカードはちゃんと持っているように。また、もしカードを使って逃げた場合は、カード売場で補給しよう。



◀びんぼうがみからは、できるだけ逃げるようにする。くっつけられて、キングボンビーになってからでは遅いのだ。

カードは最大限に利用しろ!!

『スーパー桃鉄II』には、全部で63枚のカードが出てくる。カードの中には、速く進める進行系のもの、人のジャマをする妨害系のものなど様々なものがあるが、このカードを、いかにタイミング良く使うかが勝利のカギ。また、カードが少なくなったら、進行系のカードを1枚使ってでもカード売場にたどり着くようにしよう。



カード売場

◀とっきゅうカードなどを使い、『行けるかな』コマンドを使うとカード売場に入りやすい。カード売場は5つのタイプがある。もし進行系カードが欲しい場合は、館山、新居浜、七尾、気仙沼以外のカード売場に行くようにしよう。

進行系とブロックカード

カードの中で最も重要なのが、速く進める進行系カードだ。これは、目的地に入るためじゃなく、びんぼうがみから逃げ、補給のためにカード売場に入るのに必要なのだ。また、ある程度年数がたってくると人の妨害から守ってくれるブロックカードも必携になるぞ。



◀進行系のカードとブロックカード。これだけもっていれば、まずどんな場合でも対処できるだろう。

動かずにすむカードも便利

年数がたってキングボンビーが出るようになると、動きたくない場合が出てくる。例えば、びんぼうがみ付きのキャラと重なって、先に動いた方にくっつく場合。そんなときのために、動かずにすむカードを持っているといいぞ。



◀テレホンカードなどを使うと動かずにすむ。また、ダビングカードを2枚持ってダビングするという手も。

有利な物件を優先的に購入!!

物件を買うときも、ただ買うより臨時収入や食品日本一でよりお金が儲かる物を優先的に買おう。また、収益が少なく軽視しがちな農林物件は、びんぼうがみに売られる心配がないので、ぜひ買っておくように。中でも、襟裳の牧場などは、1件で毎年1億円の収益を生み出す優良農林物件。なんとしても手に入れたいぞ。

こんぶ工場	5000万円	20%ももたろ
こんぶ工場	5000万円	20%ももたろ
ぼくじょう	2億円	50%ももたろ
ぼくじょう	2億円	50%ももたろ
ぼくじょう	2億円	55%ももたろ

えりも 十一月
ももたろ名人の もち金
19億3530万円

◀襟裳の牧場。こういう行き止まりのところにある物件には、収益率がいい物が多いので、立ち寄ってみるといいだろう。

臨時収入、農林を狙え!

4年に一度発生する食品日本一。このイベントは、1年間臨時収入が続くおいしいイベント。一見、ランダムに物件が選ばれているようだが、実は右のノミネート物件の中から選ばれるのだ。こういう物件は逃さず買うようにしよう!



◀臨時収入のイベントでは、発生確率の低い通常物件と、高確率で臨時収入になる特別物件がある。特別物件を狙おう!

食品日本一ノミネート物件

札幌のラーメンや	5/128
小樽のすしやよこちょう	7/128
青森のホタテりょうりや	11/128
水戸のなっとうや	9/128
横浜の中華飯店	8/128
名古屋のみそかつや	6/128
松阪のすきやきや	10/128
京都のわがしや	10/128
京都のとうふりょうりや	6/128
大阪のてっちりや	9/128
神戸のステーキハウス	10/128
岡山のゆべしもちや	10/128
出雲のいずもそばや	6/128
広島のおこのみやきや	4/128
博多のラーメンやたい	8/128
長崎のびわゼリー	9/128

コマンドの積極活用!!

『スーパー桃太郎電鉄II』には、便利な様々なコマンドがついている。こういう、せっかくついているコマンドでも、友達と遊ぶときはつい使わずに遊んでしまう。これは、大きな間違い。こういうコマンドをいかに上手に使えるかが勝負の分れ目。

確かに、しょっちゅうコマンドを使うのはわずらわしいかも知れないけど、自分の回りの状況を知るのは大事。ぜひ使うようにね。

『いけるかな』コマンド

今回新しくついたのが、この『いけるかな』コマンド。サイコロの目が多いとき、合わせたカーソルのところに行く方法を自動的に計算してくれるコマンド。このコマンドを応用すれば、びんぼうがみがついたとき、他のキャラをカーソル指定して、ピッタリくっつけるのにも使える。これは便利だぞ！

ちいきデータ

『ちいきデータ』コマンドは、カーソルを合わせた都市やカード売場で売っている物を教えてくれるのだ。どこか近くにいい物件がないか？このカード売場に欲しいカードが売っているか？そんなことを知りたいときに使うといいぞ。

また、駅の数を数えたいときなども、このカーソルを動かして数えるといいだろう。



◀『ちいきデータ』や『いけるかな』コマンド。こういうコマンドを使いこなして、ゲームを有利に進めよう。

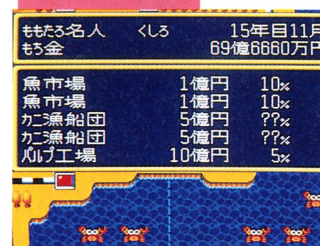
進行系カードでサイコロを振る
とっきゅうカードなどで、サイコロを振ると大きい数が出る。

▼

『いけるかな』コマンドを使う
そこで『いけるかな』コマンドで行きたいところにカーソルを合わせて……。

▼

行く方法があったら行く
回り道して行ける方法があれば、コンピュータが教えてくれる。すぐに移動できるぞ。



◀『ちいきデータ』を使えば、都市の物件をチェックできる。有利な物件が、まだ残っているかどうか調べておこう。

年数・季節によって作戦を変えろ!!

ゲームに勝つためには、現在の年数や季節、月によってどうするか作戦を立てる必要があるのだ。

例えば、夏場に青い駅に止まり、冬は赤い駅を避けるのは常識。こうしておけば、どんどんお金が貯まって行くからね。

また、カードが欲しい場合は、黄色い駅に止まるという手もあるけど、これも現在の年数によって微妙に違ってくる。残り年数が何年なのかを、常に頭に置いてプレイしよう。

2月には物件を買い込め!!

毎年3月になると決算。ここで、自分の持っている物件の収益率分だけお金が入ってくるのだ。そこで、もし2月に都市に止まったら、赤字にならないようにギリギリまで物件を買うという手もある。

こうすれば、3月で今買った分の収益もプラスされるのだ。次の4月からの展開が、かなり楽になるぞ。

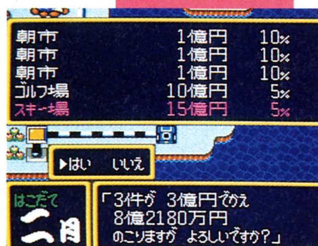
後半は黄色い駅も注意!

設定年数も終わりに近づいて、ゲームもいよいよ後半。こうなったら、黄色い駅はなるべく避けるようにしたほうが賢明だぞ。なぜなら、黄色い駅では毎月莫大なマイナスのキングデビルカードを引く恐れがあるからだ。

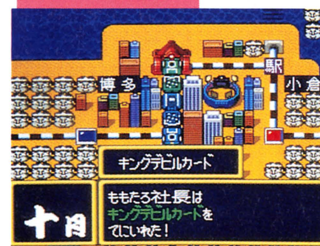
ゲームの中盤でなら、まだキングデビルでも挽回のチャンスはある。ところが終盤でコイツをくらうと立ち直るのが難しいのだ。



◀冬場に赤い駅に止まると大赤字！ 冬は赤い駅を避け、夏場は東海道などの青い駅が多いところに行こう！



◀2月になったら、物件を買えるだけ買うのも一つの作戦。どこまで買うかはキミの判断次第だ。



◀黄色の駅だったら、赤い駅に止まった方がまだマシな場合もあるのだ。安全策を取った方がいいぞ！

日本一への第一歩!!

いままで紹介したテクニック集。これで桃鉄は負けナシだろう。えっ、まだ負けてる？ それではしょうがない。とっておきの最後の手段を教えてあげよう。そう、小学館から発売中の『スーパー桃太郎電鉄II完全ツアーガイド』。これで常勝間違いなしだぜ！

スーパー桃太郎電鉄II完全ツアーガイド

絶賛発売中!!



定価750円(税込)

攻略園

毎度っ!! 攻略園で～す!! 今月のメニューは『ドラゴンセイバー』『沙羅曼蛇』『忍者龍剣伝』の3本だ。偶然、アーケードの超ヒット作からの移植ソフトが並んだね。あの日、クリアできなくてくやしい思いをしたキミ。PCエンジンで仇を討ってくれい!!

最新ゲーム研究 Kohryakuen





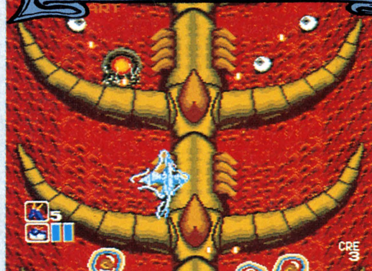
ナムコ／発売中／6800円 4M

このゲームの紹介も、回を重ねて4回目。今月は、いよいよ後半戦。最終9ステージまで一気に攻略するぞっ!! クリアした時、このシリーズに共通するアーリア神の秘密に迫ることができるのだ。

いよいよ後半戦突入!!最終9ステージまで一気に攻略!!



敵の本拠地に潜入成功!! 動く巨大な骨に気をつけろ



巨大なろっ骨の通路をぬけて、細胞のような洞窟へ。まるで、敵の体内に入った気分だ。このろっ骨、自機を挟み込むように動くやつがいるので要注意。また、スパークドラゴンで進む時は、地上の敵の深追いは禁物だ。

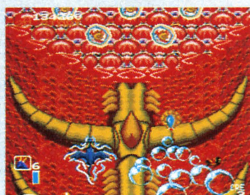
おすすめの装備



◀空中の敵の耐久力が低い。S・Dなら一網打尽だ。



◀後半の4本のろっ骨が動く。動く時フラッシングするのでよく見て進め。



◀S・Dは地上弾が弱い。無理な地上攻撃はさけた方が無難だぞ。



◀分裂する浮遊物体。追い込まれないよう、画面上の方で叩け!!

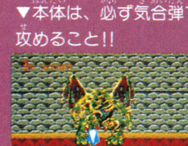
BOSSドラゴンゾンビ

口からの炎と、周囲からわき出るゴーストがクセ者。あまり長時間、正面にいるのは危険だ。気合弾を撃って脱出。この繰り返しだ。なお、通常弾は跳ね返される。本体に使っちゃダメ。



▲通常弾を当てると、弾が跳ね返ってくるぞっ!!

▼本体は、必ず気合弾で攻めること!!





▲通常弾でゴースト撃破。本体に当てちゃダメだぞ。



◀炎とゴーストで身を守り、画面内をゆっくりと動き回る。

ドラゴンゾンビデータ

得点	2000点
ライフ	544

©㈱ナムコ

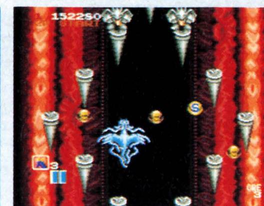
STAGE 8 暗黒面

アイテムだらけのボーナスステージだ


▲アイテムを出す敵キャラが、30体近くも登場。最終ステージに備えて、十分なパワーアップを!!

他のステージに較べると、半分以下の短い面構成。登場する敵は、移動できない砲台ばかり。散発的に口から炎を吹くだけなので、まずやられる心配はない。そう、ここはアイテムいっぱいのボーナス面なのだ。約30体の砲台のほとんどがフラッシングしているアイテムキャラ。ガンガン倒して、めいっぱいパワーアップしてから、最終ステージに突入しよう。ただし、出現するアイテムは固定のものばかりではない。ランダムで変わるものも多数含まれている。焦ってドクロに手を出さないようにね。


▲敵の攻撃は知れたもの。もう、ガンガン壊しちゃえ!!


▲ドクロ（アンチアイテム）には手を出すな。


▲出現アイテムの約半数はランダム。ついてないとドクロだらけ…。


▲次のステージに備え、ファイアードラゴンを選ぶのがオススメ。

STAGE 9 宮殿面

大いなる最後の戦いが、始まろうとしている



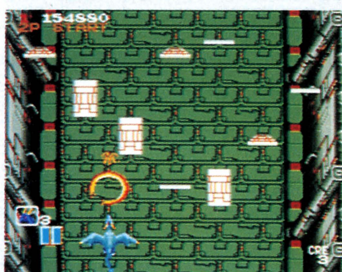


あの『ドラスピ』がそうだったように、今回も最終ステージは、広大な魔宮での戦いとなる。このラストに、混沌を生み出した根源がいるのか――!?

これまでの戦いが、単なる序曲にすぎなかったかのような激しい攻撃とトラップだ。基本的には、追いつめられないよう早め早めに敵をかたづけることが大事だ。特に砲台、地上の敵は速攻で倒すこと。弾だらけで逃げ場を失うおそれがあるからね。

おすすめの装備


▲ファイアードラゴンの地上弾は強力。8面で変身しておこう。


▲おおっバキュラ!? 破壊不能だが、弾を当てると動きが止まる。間隙をぬって突破だ!!

▼壁から突き出る槍は、先端だけに当たり判定がある。伸びている間に素早くぬけろ!!




▲壁のむこう側の砲台も破壊は可能。後のためにも壊せるときに壊しておくこと。

▲背景が変わったら、いよいよラストは近い。さらに慎重に進んでいこうぜ。



BOSSカオス

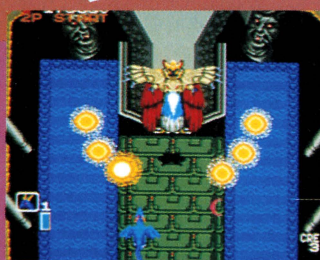
6方向の巨大弾、ブーメラン、自機を追ってくるカオスバード、さらには数パターンのザコキャラまで生み出す最強のボス。とにかく固いので、根気よく戦うのが何より大事だ。


▲ブーメランが来たら、まっ先に破壊しよう。

▼追跡から逃げきるには、Sアイテムが絶対必要。




▲ザコを生んだら、速攻で破壊しろ!!

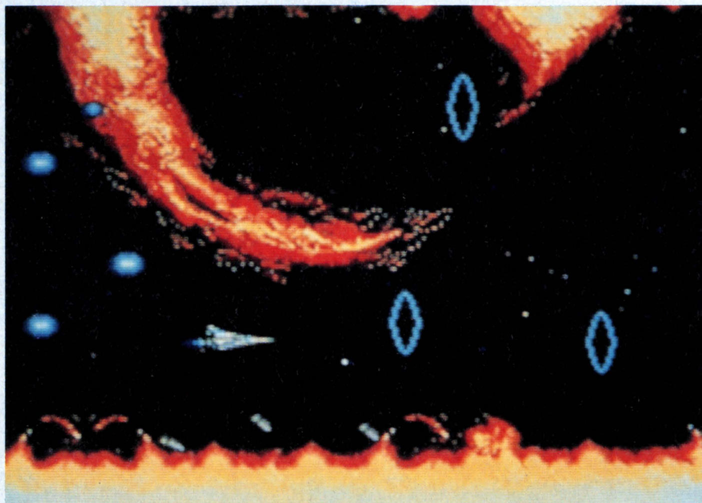


カオスデータ	
得点	2000点
ライフ	511

◀攻撃をかわして気合弾で反撃。根気よく繰り返すしかない。

撃破!!

この後、衝撃のエンディングへ!!



沙羅曼蛇

サラマンダ™

コナミ／12月6日発売／6000円



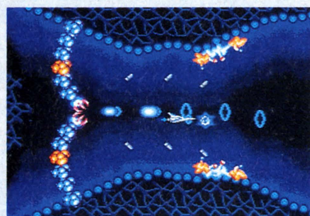
「グラディウス」に続くコナミの参入ソフト「沙羅曼蛇」。アーケードでプレイしたことのあるファンなら懐かしくって涙もののソフトなんだけど、今プレイしてみても、その面白さは全然おとろえてないように感じるんだ。これがコナミのシューティングの面白さなんだよね。やればやるほど、その奥の深さがわかってくるソフトなんてざらにないぞ。今回はステージ最初の1面と2面を攻略していくので、友達と2人プレイでもしながら楽しんでくれい。

前半ステージ1・2のチェックポイントをゲット!!

BIONIC GERM

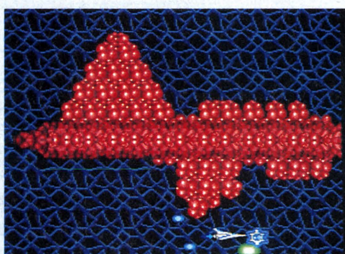
STAGE.1

ステージ1は横スクロール面だ。難関はそんなにないが、形を変える壁や、復活する壁などに注意したい。このステージでレーザーを除くパワーアップアイテムは全て出現するので、装備しておこうね。



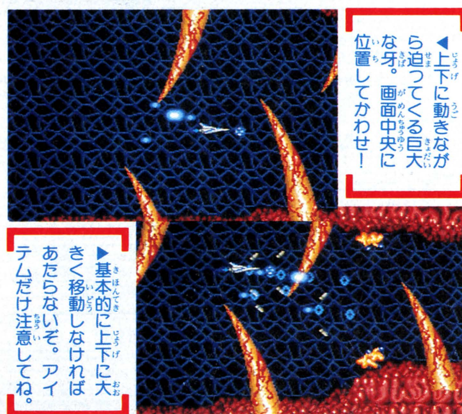
動く壁を見きれ！

自機が近づくと、その形を変えてくる壁だ。変わる形は決まって一定だが、アイテムが重なって取れなくなったりするので、常にそのパターンを覚えて先に進んでいこう。



◀もちろん壁にぶつかるとダメージだ。アイテムを取り逃さないように見切れ！

牙は出現場所を覚える



◀上下に動きながら迫ってくる巨大な牙。画面中央に位置してかわせ！

▶基本的に上下に大きく移動しなければあたらないぞ。アイテムだけ注意してね。

METERITE SPACE

STAGE.2

ステージ2は縦スクロールステージだ。といってもアイテムを始め横面と変わる所はないので、そのままの気持ちでプレイしてもらいたい。画面いっぱいに使える所が特徴のステージだね。



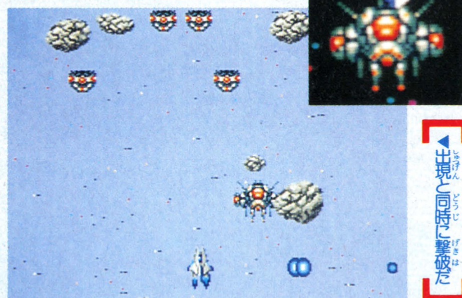
隕石群をすりぬけろ！

スクロールして現れる隕石群。その合間をぬって敵キャラも登場するので、連射をゆるめるな！



閃光野郎は早めに撃破

画面をピカピカフラッシングさせる敵は要注意だ。目が慣れないうちに隕石や、敵キャラに当たって死ぬのはいやだもんね。



◀出現と同時に撃破だ

宇宙の淡い闇は沙羅双樹の花のごとく

2人同時プレイなら難関も楽勝クリア!!

サラマンダのお楽しみは、やっぱり2人同時プレイだよね。見ると、1P側と2P側の自機の形が違うの気づいたかな。2人で協力すれば、難関ステージも楽になるので、先に進みたい人は一緒にプレイしたらどうかな。

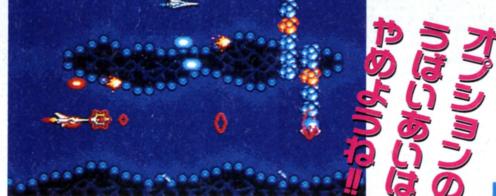




2人同時プレイで難点なのが、ちょっと重くなってしまうということかな。いわゆる処理落ちって奴だ。そんな場合は弾を連射せずにいけば、きりぬけられるので、ポーズして設定をかえてね。

2人同時の基本といえば、マルチプルの取り合いかな。仲良くやろうぜ。

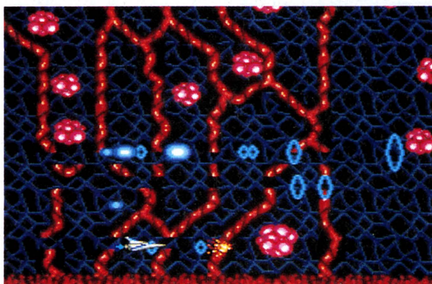




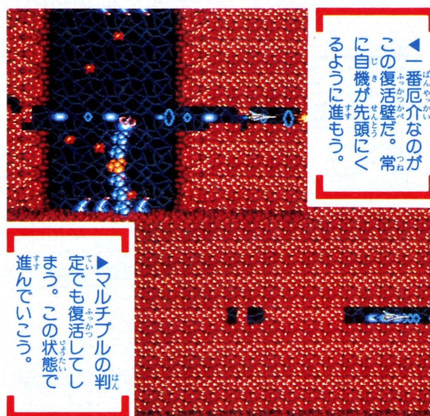
オプションのうばいあいはやめようね!!

自機のスペースを確保

行く手を阻む網状の壁。マルチプルがいっぱいあったり、リップルをつけていれば別だが、基本的に自機の進路だけを確保すればよいぞ。



復活壁はつき進むのみ

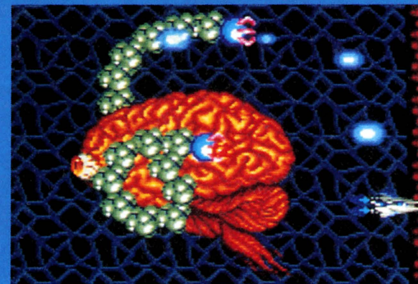


◀一番厄介なのがこの復活壁だ。常に自機が先頭にくるように進もう。

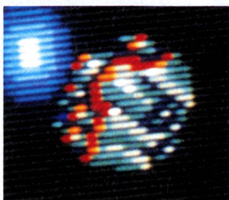
▶マルチプルの判定でも復活してしまう。この状態で進んでいこう。

BOSS ゴーレム

ステージ1のボスが、このゴーレムだ。壁の状態になっていたものが、じわじわと出現するぞ。脳ミソが怖いよね。



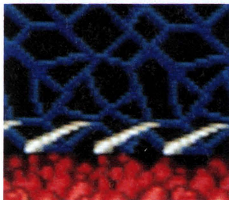
ステージ1・2の要注意ザコをチェック！



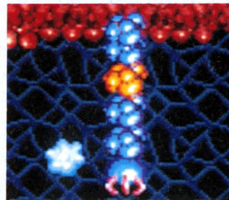
編隊で出現する。破壊しないといつまでも画面中に残り、自機を追いかけてくるので、でてきたら一掃してやろうぜ。



自機の弾が当たると炸裂弾を飛ばしてくるいやーな奴。編隊で出現するので一気にけちらすように軸をあわせてやろう。



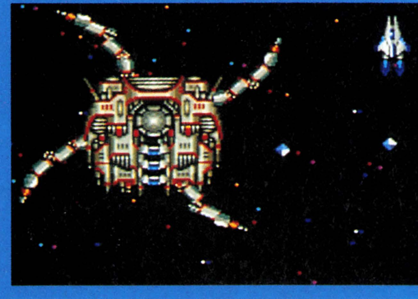
自機が近づくと下から自機めがけて飛んでくるぞ。他の敵に注意してると、気がつきにくいので、注意されたし。



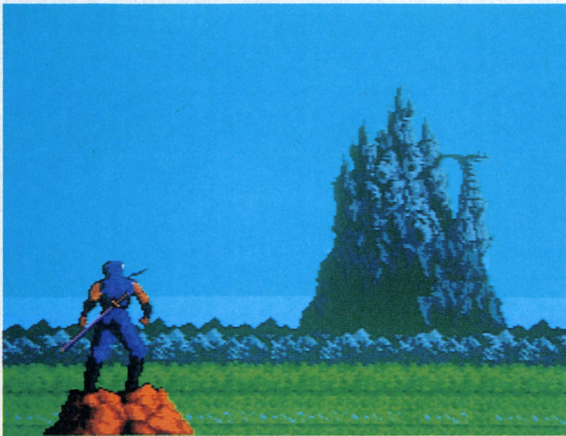
触手のショック…なんて冗談いってる場合じゃなくて。真ん中の黄色い部分が弱点なので、そこをねらえ！

BOSS テトラン

ステージ2のボスはくるくる回る手を持ったテトラン。結構かたい敵なので、ちょっと苦労しそうだぞ。



機影は何色の花を映しだすのか!?





ハドソン／1月24日発売／6500円



「忍者龍剣伝」の紹介もこれで2回目。今回はステージ中盤の4面5面を攻略していこう。この中盤戦が最も辛く、厳しい戦いの場所になると思うが、基本的な操作方法と敵の出現パターンを覚えることで、ずいぶん楽になってくるはずだ。特に、何度でも出現する敵にハマってしまうとにっちもさっちもいかなくなってしまうので、ここらへんを課題としてゲームを進めていってほしい。

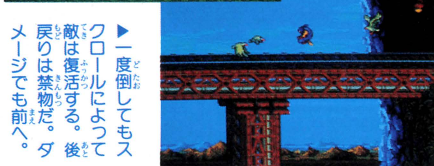
ステージ中盤！ 4面、5面を一挙公開だ！

第4章 罠

前半で苦労するのは、やはり微妙な位置に現れる敵だろう。ジャンプ場所などを的確に狙ってくるので、時間差戦法で抜けきることを考えていこう。



◀敵がどこにいて、どのタイミングで弾を撃ってくるのかを、はかったうえで先に進もう。



▶一度倒してもスクロールによって敵は復活する。後戻りは禁物だ。ダメージでも前へ。

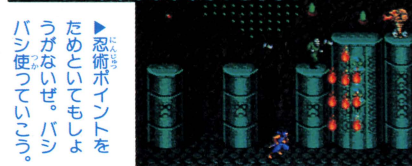


◀こいつに注意！

斜め方向に牙をとばしてくる。ジャンプはダメージをくらうので手裏剣で撃破しよう。



◀敵も1画面にわんさか出現する。回転斬りや風車手裏剣で戦おう。

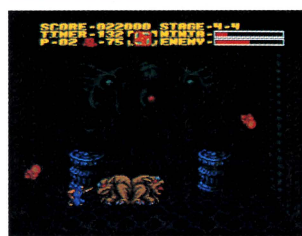


▶忍術ポイントをためといてもしょうがないぜ。バシバシ使っていこう。

BOSS ケルベロス



◀三体で出現するケルベロス。下手に動くと大ダメージをくらう。ひとまず画面左下に逃げ込め。



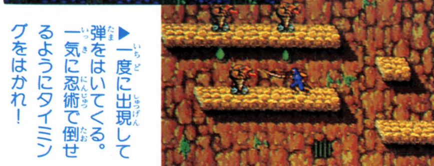
◀この位置できていれば、ダメージを受けずに倒すことができる。1体を攻撃するだけでいいんだからね。

第5章 死闘

ステージ5は最難関とも言っていいだろう。長いステージと微妙な壁つたいのテクが要求されるステージなので、確実に出てくる敵を倒しながら進まないと、後が辛くなるぞ。



◀まるではかったかのように出現する敵。下手な大ジャンプはひかえたほうがよいぞ。



▶一度に出現して弾をはいてくる。一気に忍術で倒せるようにタイミングをはかれ！



◀こいつに注意！

地をはう車輪を飛ばしてくる、ジャンプでよけたいが、車輪をだす前に手裏剣で倒してしまったほうが楽になる。



◀ゆっくり壁を下って伝っていかないと転落する。慎重にレバー操作せよ。



▶狭い場所では、ジャンプは禁物。風車手裏剣での一掃が勝負だ。

BOSS ブラッディマルス



◀今までのボスの中で最も手ごわいのがこいつだ。いなずまをためて攻撃してくるので、ためる時をねらえ。



◀力押しでは勝てないぞ。タイミングに全てをかけて攻撃し、逃げて、攻撃のパターンで勝負せよ。



CAMERA EYE
SHIELD GENERATE UNIT
FLOAT ARMOR(SHOULDER)
SENSOR MODULE No.2
HIGH POWER MAIN BOOSTER
SENSOR MODULE No.1
SHIELD GENERATE UNIT
SIDE ARMOR

BROWNING

ブロウニング

おわび：「ブロウニング」はクオリティアップのため、発売日が2月上旬に延期になりました。ユーザーの皆様にはご迷惑をおかけ致しますが、今しばらくお待ちいただけますようお願い申し上げます。



●炸裂！PCM効果音!!

銃のモーター音、バーニア噴射、爆発音などに大迫力のPCM(生音)多用。爽快感倍増、破壊の興奮度200%！



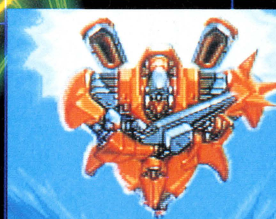
●高感度ビジュアル！

英語ナレーションに字幕。一味違う演出だ！



●ノー・アクセス・アクション・シューティング

今まで一番多かったユーザーの不満を解消。1ステージ中ノーアクセスで思う存分アクションできる！



●メカニカルデザイン、藤田一巳

「Zガンダム」でおなじみの藤田一巳によるメカの数々はメカファン必見！

アクションシューティング
スーパーCD・ROM²システム
定価6,980円(税別)

©TELENET JAPAN 1991

新ブランド・キャンペーン対象製品



MECHANICAL DESIGN:K.FUJITA

あのコナンが帰ってきた！

宮崎駿アニメの原点、
スーパー・ビジュアル・アクションゲームでついに登場!!

未来少年コナン

西暦2008年7月。核兵器をはるかに超える超磁力兵器が、
世界を一瞬にして消滅させ、大地殻変動を引き起こした。
地球は巨大な渦となってのたうち、
五つの大陸はことごとく狂った海に呑み込まれていった。
わずかに宇宙への脱出を試みた者も、
虚しく望みを断たれ、地球に引き戻されていく………。
人々の乗った宇宙船の一つは、ある島へと不時着した。
九死に一生を得た人々は、この残された小さな島で試練に耐え、
生きのびようと決心したのだった。
やがて荒廃しきった大地に新しい芽が息づき始める。
この島で誕生した新しい命はすくすくと育ち、
立派な一人の少年に成長した。
物語はここから始まる…………。

スーパCD・ROM² 専用

1992年2月発売予定

©NIPPON ANIMATION CO.,LTD. 1978
©TELENET JAPAN 1992

TVシリーズオリジナルキャストと同一声優陣で、あの感動を再現！

コナン…………小原　乃梨子
ラナ……………信沢　三恵子
ジムシー………青木　和代
おじい／ラオ博士……山内　雅人
モンスリー……吉田　理保子
ダイス…………永井　一郎
レプカ…………家弓　家正



ヴァリス伝説はここから始まった。ファン待望のシリーズ第一作、いよいよ登場！

その日まで、優子はごく普通の女子高校生だった。
友と一緒に笑い悩み、日々は平穏に流れていくはずだった。
しかし、運命の歯車は確実に彼女を巻き込み回り始める……。
ヴァリスの戦士誕生の悲話が、今ここに明かされる！

夢幻戦士



The Legend Of A Fantasm Soldier

スーパーCD·ROM² 専用

1992年4月発売予定

キャスト
優子…………島本　須美
麗子…………三田ゆう子
ヴァリア……榊原　良子
ログレス……小林　清志

©TELENET JAPAN 1992

新ブランド・キャンペーン対象製品

NEW BRAND CAMPAIGN

新ブランド記念キャンペーン実施!! オリジナル・テレフォンカードをもらっちゃおう！

ポイントをためて、オリジナル・テレフォンカードをもらっちゃおう！
これから平成4年3月まで、『RIOT』ブランドで発売する製品には、1製品につき1点のポイントがついています。集めたポイント数によって、オリジナル・テレフォンカードをプレゼント。キャンペーン対象製品については、弊社広告に『新ブランド・キャンペーン対象製品』の表示がありますので、注意して見てくださいね。詳しい応募方法は、製品についているマニュアルに掲載します。がんばって集めてたくさんもらっちゃおう!!

2点　オリジナル・テレフォンカード　1枚
4点　オリジナル・テレフォンカード　2枚
5点　オリジナル・テレフォンカード　3枚

ラジオ番組のお知らせ

文化放送「キッチュ夜マゲドンの奇跡・ストーリー夜マゲーナー」(月〜金 23:50〜24:00)放送中！月〜木は、リスナー参加の勝ち抜きロールプレイング風ドラマ。チャレンジャーには、勝ち抜く毎に賞品・賞金をプレゼントします。そして金曜日は、ゲームフリークのためのおもしろトーク。ゲームアイデアを始め、ゲームに関することならなんでもOK。みんなのハガキとINGRY'Sのちょっとアブナイおしゃべりで、めいっぱい盛り上げちゃいます。
どちらのコーナーも、参加者大募集!! 官製ハガキに、郵便番号・住所・氏名・電話番号・年齢・ユーザーズクラブ会員の人は会員番号を明記して　〒160-02　文化放送「夜マゲドンの奇跡・ストーリー夜マゲーナ」キッチュ係(月〜木)　INGRY'S係(金) まで送って下さい。みんなドンドン参加してね！

RIOTファン感謝プレゼント企画中！

豪華オリジナルプレゼントがいっぱい!! 詳しくは次号の広告で発表します。お楽しみに!!

ユーザーホットライン放送中！

RIOTの新作情報がいつでも聞けちゃいます。
注目のビジュアルシーンなんかもドンドン流す予定ですので、みんなチェックしてくださいね。

(03-5394-5510)

音楽スタッフ募集

1. アセンブラ等でミュージックドライバの作成ができる方。
2. MMLで楽曲作成のできる方。
3. 音楽制作のディレクションができるかた。

※経験者希望、詳しくはお電話で！



株式会社日本テレネット 第一開発事業部
〒170 東京都豊島区北大塚2-10-6 6セントラルビル
TEL.(03)5394-6601

SUPER CD-ROM² SYSTEM

PC Engine

好評発売中

R・TYPE COMPLETE CD™

スーパーCD・ROM²用ソフト 好評発売中!! 価格7,500円(税別) ©1991 IREM CORP.

声優紹介

神谷　明／リョウミナモト
麻上洋子／リイザステファニー
飯塚昭三
青森　伸
斎藤　茂
金沢寿一
玉川紗己子

異層次元探査艇が、未知のメッセージに呼び寄せられ、次元の壁の向こうで見たもの、それはあまりにも危険な、そしてあまりにも純粋な、禍々しく猛る負のエネルギーの集合体であった。その猛烈な飢餓感は付近の文明圏を取り込み消化し、それを"血"として自らを維持、成長させ、あくことなく異次元のなかを増殖して行く、あたかも病原体の様であった。

……それは後にバイド――悪しきものども――と呼ばれた。





とうとう大工さんまでゲームになっちゃったぞ!!



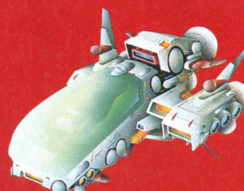
大工の源さん™

ファミコン用ソフト

好評発売中!! 価格6,500円(税別)

©1991 IREM CORP.

バイドのクローン再生を阻止するのだ!!





スーパー・アール・タイプ

SUPER R・TYPE™



スーパーファミコン用ソフト

好評発売中!! 価格8,500円(税別)

©1991 IREM CORP.

ファミリー コンピュータ™・ファミコン スーパー ファミコン® ゲームボーイ™は任天堂の商標です。



人気アニメ「太陽の勇者ファイバード」(テレビ朝日系15局)でCM放送中!

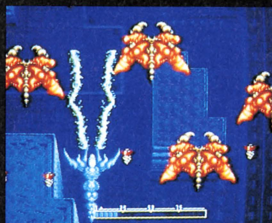
テレホンサービス　札　幌 011-685-9131　名古屋 051-323-0270
福　岡 092-475-9400　東　京 03-3823-5130　大　阪 06 -535-0651

アイレム株式会社
〒550 大阪市西区西本町1-11-9(岡本興産ビル)



NAVIGATION
未来へ君と――レーザーソフト。







宙暦0092年
未知なる生物の侵略
最後の兵器
[開発コード94-GM2]

[サイキックストーム]

PSYCHIC STORM

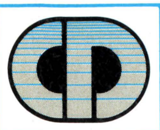
'92.3月13日(金)発売





レーザーソフト

発売元 株式会社日本テレネット
〒170東京都豊島区北大塚2-10-6 6セントラルビル TEL.03-5394-5575



LASER SOFT

BABEL

突如生じた時空間の歪み〈時震〉は、ひとつの架空世界を生みだした。
未開拓と機械文明が入り交じり、争いの絶えない混乱の世界……。
人はそこを「BABEL」と呼んだ……。

笑って年越し
パーティーご用達コミカルゲーム
大好評発売中!



スーパーCD,CD-ROM²両対応

レーザーブランド歴代人気キャラ

マコ：「なりトレ」をお買上げの皆様、毎度ありがとうございます。
アコ：みんな、楽しんでもらえたかな？　ここで感謝の気持ちを込めて出演者からのごあいさつ／
優子：楽しかった？　私は社長になれたかしら？
バン：俺、落ちこぼれはやだぜ//
リム：あんたは、落ちこぼれで結構よ／　あたしは、断然女社長よ／
ユウ：みんな、欲が深いなあ。僕は課長でいいよ。
サヤ：あら、ユウは出世するわよ。私が付いているじゃない…。

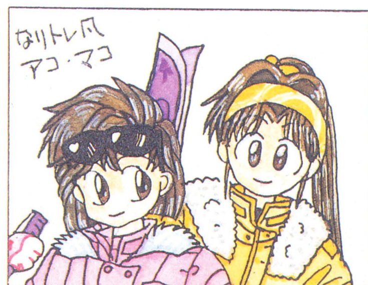
NAVIGATION
未来へ君と――レーザーソフト。

'92年春 新感覚RPG「BABEL」スーパーCDで堂々発売!!



総出演で感謝のコメント。

ユウ：サヤ……。
ようこ：あ～あ、私も早くボーイフレンドが欲しいなあ。(優子もうなずいている…)
徹也：僕は、お嫁さんが欲しいなあ。
マコ：ちょっ、ちょっと。話しがずれてるよ。さてと、これで全員でしょうか？
アコ：ネェ、マコ。ガイ・カザマさん忘れてる。
マコ：エッ！　あっ、すみません。あの～、何か一言コメントをください。
ガイ：男子たるもの、多くを語らず…。
アコ：カッコイイ！　サインください。
マコ：なんか、ハチャメチャな最後となりました。が、'92年もどうぞよろしくお願いします。



レーザーソフト

発売元 株式会社日本テレネット
〒170東京都豊島区北大塚2-10-6 6セントラルビル TEL.03-5394-5575

別冊付録
ウィザードリィB.C.F.ガイドブック

ついに発売された超大作RPG。くわしい内容からキャラクターメイキングのコツ、マップのことまでドーンと大公開。

特別付録
ポプコムバラエティステッカー

毎度おなじみ。美しいCG入りのカセットレーベル、フロッピーレーベル、おもしろシールなど、うれしいいシールがもりだくさん。

'92パソコンシーズン開幕!!
ゲームに負けるなパソコン少年

大特集
ゲームの達人
スーパーワイド版

この冬話題のソフトを徹底公開!!
幻影都市/KIGEN/天下統一II/斬II/ジェノサイド2など

期待できる'92の新作ソフト。
今年も大好きなソフトをしっかり攻略して、楽しいパソコンライフを過ごしてね。

私たちが応援してるわ。

パソコンゲームに未来はあるか!?
バトルロイヤル座談会

パソコンゲーム界の大立者、三遊亭円丈、黒田幸弘、須田ピンの3氏が大激論。パソコンゲームの潮流を鋭く切り、今後を大胆に予測する。





パソコン美少女探偵団シリーズVol.6
女子大生チアリーディングチーム

小学館



特集
輝け!ポプコム大賞 前夜祭

毎年恒例の「輝け!ポプコム大賞」。キミの送るハガキが今年の大賞をきめるのだ。

愛と勇気のパソコンマガジン
POPCOM

月刊ポプコム2月号1月8日ごろ発売 特別定価570円(税込)

スペースファンタジー大河ロマン

霸竜の神座

HARYU No KAMIKURA

第2話 BURAI外伝

©PANDRA BOX ©荒木プロダクション

破羅と牙羅



「おう、優男!!」

後ろで、太くくずさんで荒々しい声が響いた。おそらく、左京のことを呼んでいるのだろう。左京の前で、がたがたと震えている巨漢の兵士は、その場にへなへなと座り込んでしまい、腰を抜かしているようだ。

左京は、声に応じ後ろを振り向いた。見ると、たくましい髭を蓄えた一際大きな男が、民衆を押し退け立ちはだかっている。

男は、振り向いた左京に目線を合わせ、思い切り睨みつけた。

少なくとも、左京の迫力に圧倒されずに、その目を真っ向から睨みつけたのだから、この男はそれなりに度胸が座っていたのかもしれない。

「優男とは、私のことか？」

男は、強く頷いた。

「そうよ。ずいぶんときれいで、女みたいな顔している兄ちゃんに用があるんだよ。俺様は、この第3辺境隊を指揮する隊長のバイケンだ。お前みたいに青っちろい男でも、人手を隠していたこの村は重罪だ。見せしめのため、すぐに焼き払わねばならん」

左京も、バイケンから目を放さなかった。

「ほう。それは大変だな」

「しかし、焼き払う前にすることがある。お前の処罰だ」

「ほう？」

そして、バイケンはいやみったらしくニヤリと笑い、腰に下げている徳利の栓をスポンと抜いた。

ミューラの男は、そのほとんどが腰に徳利をぶら下げている。特に、兵士などには絶対の必需品だ。この中には、酒が入っているのではない。ただの水が入っている。しかし、この水は飲むためのものではない。

ミューラの民は、剣術よりも魔術よりも水術を鍛える。水術の優劣がそのまま力の優劣を決めるのだ。帝王ジャバは、

──前回のあらすじ──

豊かな自然に守られた、青き惑星ミューラ。いまやこの星は、悪王ジャバ率いるアビール国の、暴力的な支配下にあった。
両親を亡くし、たったひとりの兄をも奪われた少女ナーシャは、不思議な貝殻に導かれ、その純真な祈りを天に捧げる。祈りは聞き入れられ、ひとりの美しい青年が現れた。彼こそは幻左京、この星に平和をもたらすため降臨した、氷竜の化身である。
そして今、新たなる伝説が始まった。

まさに水術を究めた天才児だったといえよう。だからこそ、瞬く間に各国を手中に収めることができたのだ。
　バイケンは、徳利を逆さにし、中の水をどぼどぼと地面にたらしていった。地面に水をたらしながら、どうやら絵を描いている。
「何をしているのだ？」
　そう聞いてほしかったのか、バイケンが嬉しそうに下品な笑い声を発した。
「ゲハハハハ。この水は、俺様が特別に気を込めて熟成させた聖水だ。これから、得意の水術を見せてやる。これを見られて死ねるお前は幸せだ」
「私に、水術をかけるのか？」
「そうだ」
「そうか、私は幸せ者だな」
「そうだ。逃げるんじゃねえぞ」
　地面に絵を描き終わったのか、徳利を元に戻し、再び栓をした。地面を見ると、人の顔のようなヘタな絵が描かれていた。
「地面に水で絵を描いたようだが、これはなんだ？」
　バイケンは、左京の問いに対し、自慢げに腕を組んだ。
「お前の顔だ」
　左京は、その答えを聞いてもう一度地面に描かれているミミズのはいつくばったようなシミに目をやった。
「ひどい顔だ。これは、お前の顔だろう」
「ふふん。そんな口をきいていられるのも今のうちよ。今に、お前のその顔が二目と見られない醜い顔に変化していくのだからな。我が水術の秘技を、よっく見ろ!!」
そういうなり、地面に描かれたヘタな顔を思い切り蹴飛ばした。土が削り取られ、絵がぐしゃりと歪んだ。
「ぎゃひぃ!!」
　バイケンは自分の顔を押さえると、そのまま後ろにのけ反り倒れた。人間の声とは思えないような叫び声をあげながら、苦しそうに両手で顔を覆い、足をジタバタとばたつかせている。手の隙間からは、大量の血が滴り落ちている。どうも、ひどい傷を顔に負ったようだ。
「この地面に描かれた顔に傷をつけると、実際の人間の顔にも傷ができるという術か？　ならば、きちんと私の顔に似せて描かねば、失敗するのは火を見るよりも明らかであろうが。お前に絵心はないようだな。だから、こういう失敗をするのだ。どうだ？　水術を覚えるよりも先に絵画を学んだほうがよいのではないか？」
　バイケンには左京の声が聞こえているのかいないのか、相変わらず苦しそうに地面を転げ回っている。
「貴様ぁ！」
　バイケンの様子を見て、部下の兵士たちがぐるりと左京を囲んだ。全員が腰の徳利に手を伸ばし水術を掛けようとしている。敵は１人なのだから、数でかかれば何とかなると考えたのであろう。
　それでも左京は動じなかった。顔色一つ変えずに、兵士の顔を１人１人見回した。
「私に水術で勝負を挑もうというのだな？　そのようなちんけな徳利の水を使わねばかけられぬような腕前で、私に勝負を挑むとは実に身の程知らずな奴らだ。よかろう、真の水術というものを、冥土のみやげに、しかとその目に焼きつけていくがよい」
　左京の言葉が、とてもうそぶいているものでないことは兵士たちも本能的に感じ取っていた。しかし、もう後には引けなかった。逃げればジャバに殺されるのだ。兵士たちはがむしゃらに突っ込んでいった。
「うわあぁぁぁぁ――――っ」
「愚かな…」

◇　◇　◇

「ご報告！　ジャバ様に、緊急のご報告でございます!!」
　一人の兵士が息を切らし、慌てふためきながら王室の回廊を走っていた。そして王室に駆け込むと、すぐさまひざまずき、分厚い真っ赤な絨毯に頭をこすりつけると、玉座に腰かけているジャバに向かって大声を張り上げた。
「た、大変でございます！　一大事でございます！」
「騒ぐな、馬鹿者。いったい、何が起こったというのだ」
　ジャバは、その兵士に怪訝そうな目線を送り、冷たく言い放った。





「反逆者でございます。我が軍に敵対する愚か者が出現いたしました」

ジャバの目が興味深く光った。少し身を乗り出し、その兵士にもっと近くに来るように合図を送った。

兵士は、ひざまずいたまま、膝を擦りながらジャバに近づいていき、さらに深く頭を押しつけた。

「面白い。まだ、このジャバに反抗する者がおったか。で、どこの国の者だ？」

兵士は、一瞬答えることを躊躇した。しかし、嘘をつくわけにはいかない。戸惑いながらも口を開いた。

「…それが、どこの者か、皆目見当もつかないのでございます。ここより遥か西にあります名もない小さな漁村が発端だということでありますが……」

ジャバが首をかしげる。

「どういうことだ。その反逆者は漁村の出だというのか？」

「はっ、はぁ、それが、どこから現れたのかまったくわからず……」

「まぁ、よい。で、どれくらいの数なのだ？」　さらに、兵士は躊躇した。本当のことを伝えても、それをジャバがまともに受け取ってくれるかとても不安であった。

「…１人です」

ジャバが、とっさに玉座から立ち上がった。

「１人だと!?」

「は、はい!!　いや、正確に申しますと、あと少女とマリューが１匹…」

マリューとは、ミューラに生息している犬ともリスとも似つかないかわいらしい動物の名称である。ナーシャが飼っているパルは、このマリューである。

ジャバは、その兵士の首根っこをつかみあげると、自分の胸元に引き寄せた。

「おい、貴様。わざわざここまで冗談をいいにきたのか？　そんな奴らが我に歯向かうのなら、お前らの手で勝手に討ち取ればよかろう。いちいち報告しにくるな」

そして、兵士を絨毯にたたきつけた。兵士は、すぐさま膝をつき直し、頭をさらに深々と下げた。

「そ、それがその男、滅法強いのでございます。次から次へと村や町に立ち寄り、そこを根城とする我が軍の兵士たちを１人残らず倒してしまうのです。いまや、民衆の間では救世主がきたという噂が広がり…」

「１人でか!?」

「はい！」

「そんなに強いのか!?」

「我々では、とてもかないませぬ。その男には、どんな水術も効かないのでございます。さらに、民衆の噂ではその男は竜神の化身という噂も…」

「馬鹿をいうな！　そんな者がこの世におるわけはない。…それより、その男は、どこに向かっているのだ？」

「おそらく、……この城を目指しておるものかと」

再び、ジャバの顔に笑顔が戻った。目が、爛々と輝いている。

「ふふん、面白いぞ。お前たちが強いというその男は、たった１人でこの城を目指しているというのか。何のために？」

「考えられる理由は…」

「考えられる理由は？」

「…ジャバ様のご想像なさっている通りかと存じます」

「ウハハ、ウハハハハ、俺を倒しにくるというのか？　このジャバ様を倒しにくるというのか？　たった１人で？　この城に？　久しぶりに馬鹿な話を聞いたぞ。まだこのミューラにそのような途方もない大馬鹿者がおったとはなぁ。面白いぞ。実に面白いではないか。最近、退屈していたところだ。喜んで、その男をこの城に迎えようではないか。ウァーッハッハッハァッ」

高笑いをあげ、ジャバはもたれかかるように再び玉座に腰を下ろした。それを待っていたかのように、玉座の左側に立っていた男が１歩前に歩み出た。

「ジャバ様。ジャバ様のお手を煩わす前に、この破羅にお任せ願えぬものでしょうか？」

ジャバは、その言葉を予測していたように、うすら笑いを浮かべるとチラリと破羅の顔を見た。その直後、今度は右側に立っていた男が１歩前に歩みでた。

「破羅のいう通りかと思います。最近の兵隊共は、実になまくらでございます。その男が本当に強いのか、それともこの



者達が単に弱いだけなのか確かめませんことには、もしジャバ様が戦われたとき、あまりに手応えがない場合、我々は心が痛んで悲しゅうございます。その男の実力をば確かめるために、この牙羅と破羅を向かわせになってはいかがでしょうか？出過ぎた真似ではございますが、何とぞお許しを」

そして深々と頭を下げた。

ジャバは、今度は牙羅に目をやった。兵士の話を聞いて、この２人が黙っていないことは最初からわかっていたことだ。

この２人は、ジャバの側近といえよう。顔に十字に白塗りの線を入れているのが破羅。そして、顔の中央に横一文字に白塗りをしているのが牙羅。この２人は対羅漢と呼ばれ、ジャバ軍の間でも恐れられていた。

破羅、牙羅ともに水術の使い手であるが、彼らのもっとも恐れられている点は２人合わさっての合体技を得意としていることで、この波状攻撃は凄まじく、天下無敵を誇った。アビール国の進軍はジャバの力であったが、まさにこの破羅と牙羅の力によるところも大きかったといえよう。

そんな２人だけに、まともにやり合える者はいなかった。時たま、それなりに張り合えたとしても、１度も負けたことはなく、必ずその相手を死に至らしめた。そのため、強い敵を欲求する気持ちは異常なほどで、彼らの頭の中は、常に強い者を求めることで一杯だった。

実際、主君であるジャバに対しても、純粋に一戦を交えたいという気持ちも、無いといえば嘘になるだろう。それほど、彼らは戦いを生き甲斐としていたのだ。だから、強いものがいるという噂を聞けば、何を捨ててもとりあえずその者を見てみたいと願ったのだ。

当然、ジャバとしても、その２人の気持ちは手に取るようにわかっていたから、彼らからの申し出がなくとも、２人をその男の討伐に向かわせるつもりだった。

破羅と牙羅は深々と頭を下げたままジャバの返答を待った。

ジャバは、すでに心のうちを決めているにもかかわらず、わざと焦らすように顎をなでまわしながら何度もため息をつき、なかなか答えなかった。

そして、ようやく、

「仕方のない奴らだな。私の楽しみを奪いたいというのか？」

と、いやみったらしく２人の様子をうかがった。その言葉を聞くなり、２人は一歩後ろへ下がり固く目を閉じた。

「そ、そんな滅相もございません。ただ我々はジャバ様に不快な思いをさせてはなるまいと思い…」

ジャバは、玉座に深く座りなおすと、手を振り、あっちへいけと指図した。

「もうよい。いくなといっても、いくに決まっておろうが。いって始末してくるがよい。だがな、覚えておけよ。お前たちは、またしても私の楽しみを奪ったのだぞ。それを心に刻み、さらなる忠誠を誓えよ」

「うははぁ――っ！」

２人は、威勢よく胸を張ると最敬礼し、すぐに王室を後にした。

２人が出ていくのを見定めて、

「つまらぬ。私を満足させる者は、もうおらんのか。破羅と牙羅を倒してもいい。その屍を乗り越えて我が王城に上り詰めてほしいものよ。一度でも、満足という感情で心を潤してみたい…」

そう呟いたジャバもまた、破羅と牙羅以上に、戦うことに生き甲斐を求める男だったのである。

◇　◇　◇

ナーシャは、左京に寄り添うようにぴったりとくっついていた。そして、そのナーシャと左京の回りを嬉しそうに跳びはねながらパルもついていた。

ナーシャは、歩きながら何度も左京の顔を見つめたが、途中で恥ずかしくなってすぐに顔を伏せた。

「ナーシャ。私の顔に、何かついているか？」　びっくりして、ナーシャは首を振った。

「い、いいえ。ご、ごめんなさい。もう、見ません」

ナーシャは真っ赤になった。とにかく、今こうして一緒に旅をしている自分が信じられなかった。あの貝殻を拾って、不思議な声を聞いてからというもの、竜神

に会えることを楽しみにしていた。そして、その竜神がどんなに恐ろしい姿形をしていようとも、まして自分が食べられてしまおうとも、自分の兄を助けだしてほしいと頼むつもりでいた。

それが、竜神がとても想像とは似ても似つかぬ優しい男の人で、しかもこうして自分を連れて一緒にジャバの城へ向かってくれるのだから、幸せこの上ない。

「すぐに兄を助けたかろう？」

「えっ？」

びっくりしてナーシャは左京を見つめた。左京が、優しくナーシャに微笑みかけている。またナーシャは真っ赤になってしまった。

「そんな…あたしは嬉しいからいいんです。こうして、いろんな村を旅して悪い奴らがやっつけられていくんですもの。それに、竜神様と一緒にいると、きっとお兄ちゃんは生きているって思えるんです」

「そうか…偉いな」

「そんな」

ナーシャは胸の高鳴りを感じ、自分が何をいっているのかわからなくなってきた。

「それでは、そろそろ城へいこうか。ナーシャの兄も待っていることだろう。もうジャバさえ倒せば、人々は立ち上がってくれるだろう。今の人々には、勢いがある。ジャバさえ倒せば、必ず平和がくる」

そう語る左京の笑みは、まさしく来たるべく未来を言い当てているようだった。

左京に対し、ナーシャは本当に素直に心から笑い返すことができた。

「でも、ジャバの城はまだまだ遠いですから。私は竜神様の後をついていきますので、心配しないでも大丈夫です。今まで通り、途中の村や町に寄って、みんなを助けてあげてください。」

左京は、優しくナーシャの顔をなでた。

「いや、もうその必要はない。私が、こうしていくつかの町や村を救ったのはきっかけを作るためだったのだよ。平和というものは、きっかけが必要なのだ。

ただ悪を倒すだけでは、また次の悪が生まれる。大事なのは、人々が自分の手で平和を勝ち取ることなのだ。与えられた平和では、すぐにまた波乱が起こる。だから、私はそのきっかけを作るために、こうして旅をしていたのだ。これで、人々は自分の手で平和を勝ち取る勇気をもったはずだ。もう、心配することはない。安心して、兄を助けにいくのだ」

ナーシャは元気よくうなずいた。

「それに、何も城まで歩いていく必要はない。私は神なのだ。その気になれば、一瞬でジャバの元までいけるのだよ……ふふふ、残念ながら邪魔が入ったようだな。ジャバを片付ける前に、少しすることが増えたようだ」

左京は、ナーシャとパルを木陰のほうへやると、道の中央に立ちはだかった。いったい何が起こったのか、ナーシャにはさっぱりわからなかった。

しばらくすると、遠くのほうから馬のいななきと蹄の音が聞こえてきた。音はどんどんこっちに向かって近づいてくる。すぐに、その馬は姿をみせた。馬は2頭おり、左京の前でピタリと止まった。

馬には、がっしりとした筋肉質の男と、ほっそりとムチのような体をした男がそれぞれ乗っていた。がっしりとした筋肉質の男が馬から降りた。そして、左京の前に立った。

「俺の名前は破羅だ。お前が反逆者だな」

そういって、木陰に隠れながら様子を見ているナーシャとパルにチラリと視線を向けた。

「俺の名前は牙羅だ。お前と一手交えにきた。通常なら我ら対羅漢と呼ばれるほどの合体技を見せてやりたいのだが、お前は1人だ。あの世で卑怯者呼ばわりされたくないから、どちらか1人を選んで戦ってもよいぞ。早く、決めろ」

馬にまたがったまま、ムチのような男が口を開いた。

2人に目をやり、左京がそれに答えた。

「わざわざ、忠告をしていただくとはありがたいことだな。私の噂を聞いて、ジャバがお前らを向かわせたのか？　やはり、人々は希望を持ち始めたと見えるな。よいことだ」

破羅が、むっとして眉を動かした。





「おい。質問に答えろ。どちらと戦うのだ!?」
「どちらでも構わんぞ。それより、お前たちが２人で繰り出す技を見てほしいというのなら、せっかくだから見せてもらおうか。この星では、ろくな水術を見ることができんのでな。キプロスという星に１人だけ女の水術師がいたが、せめてあの程度のものは見せてほしいものだ。さて、お前たちの水術は、どうかな？」
　牙羅が馬から飛び降りた。
「ほざいたな、青二才！　よかろう、思う存分見せてくれるわ!!　お前の未熟さを地獄で悔いろ!!」
　そう言うが早いか、牙羅が破羅の肩に飛び乗った。そして、腰の徳利に手を伸ばした瞬間、左京の横に真っ赤な火柱が立ち上がったのである。
「なっ!?」
　驚いたのは、破羅と牙羅である。これから自分たちが術をかけようとした矢先に、突如として火柱が出現したのだからたまったものではない。
　もちろん、そのような場所に火柱が現れるわけもない。それは、風もないのに勝手に揺らめき、一瞬竜の姿になったかと思うと、すぐさましぼむように消えた。その後には、一人の女性が立っていた。燃えるような赤い髪をした、うら若き乙女であった。
　女は、左京にしなだれかかるように身をくねらせ、うつろな目で左京を見つめている。左京は、相変わらず無表情のまま破羅と視線をあわせている。わざとその女を無視しているかのようにも見えた。
「氷竜様ァ。いい加減に身を隠しているのは退屈ですよォん。いったい、いつになったら呼び出してくださるんですかァ？もう、赤竜は我慢がなりませぬ。あの２匹は、あたいに始末させてくださいよォ。ねエ、せっかくお供として下界に下りてきたのに、何もしないんじゃあ、お供になりませんもの。いいでしょう？　ねエん」
　そして、左京を見つめ、何度もパチパチと瞬きした。左京も、仕方なさそうに目線を合わせた。女は嬉しそうに唇をすぼめ、もう一度瞬きをした。
「赤竜。やはり、お前をともに連れてくるのは間違いだったようだな。このような肌も露な女に化けるとは、趣味を疑われるぞ。もう少し、ましな格好はできんのか？」
　赤竜は、少しほっぺたを膨らませ怒って見せた。
「そんなァ、今はそんなこと言われるためにでてきたんじゃないですよォ。あいつら、あたいに倒させてくださいよォ。すぐにやっちゃいますからァ。ね？」
　左京が苦虫を噛み潰したような顔で首を横に振った。
「好きにしろ」
「ありがとうございます!!」
　赤竜は、左京に一礼すると、破羅と牙羅に向き直った。
「そういうことだ。おめえらは、あたいが始末してやるよ。さっさと自慢の水術とやらを見せてもらおうじゃないか」
　破羅と牙羅は、お互い顔を見合わせ、



せせら笑った。

「ふふ、活きのいいネェちゃんだ。だがな、俺たちゃ、お前みたいな小娘は相手にしないんだ。特に俺は、強いものにしか興味はないのさ。女はひっこんでな」

破羅の言葉に、赤竜の目付きが変わった。今までの色っぽい目線から、突如として獲物を狙う鋭い鷹のそれに変わった。

「何だって？　女は相手にできないって？　あんたら、あたいらの正体見たことないから、そういうかわいい口がたたけるんだねェ。減らず口ばかりたたいていると、その空っぽの頭を握りつぶしちまうよ!!　あたいと勝負できないってんなら、土下座して足をなめな！」

破羅の口もとが、ピクピクと引きつった。額に血管が浮き出ている。

牙羅も、舌を覗かせペロリと上唇をなぞった。これは、牙羅の怒りが頂点に達したときの癖である。

「わかったよ。ここまで俺を怒らせてくれたんじゃあ、相手をしてやらねぇわけにはいかねえなぁ。いくぜ、牙羅!!」

「おうよ、破羅!!」

まず、牙羅が徳利の水を空中に振りまいた。それを待ってたかのように、その水に重なるように今度は破羅が徳利の水を振りまく。2人の水が重なりあうと、まるでその水は固まってしまったかのように空中で動かなくなった。それを目にも止まらぬ速さで何度も繰り返した。見る見るうちに、空中には巨大な水の膜が出来上がった。

それを透かしてみると、その膜の向こうにいるはずの破羅と牙羅が何人にも見える。一種の幻覚ともいえる分身の術だろうか？

「おもしれぇ。きれいだな、おい」

赤竜は、喜んで手をたたいた。

膜にはボーッと突っ立っている2人が、円をかくように何人もぐるぐると映っている。突然、その水の膜を通していきなりナイフが飛んできた。膜を通してみる2人には、そんな素振りは全くなかった。

しかし、赤竜はそのナイフを造作なく受け止めた。

「つまらねぇ。こんな子供だましで、あたいを倒そうと思ったのか？　返してやるよ」

そういうと、赤竜は受け止めたナイフを膜とは全然違うあさっての方向へ放り投げた。

「ぎひゅ――ぅ」

空気が抜けるような変な悲鳴が聞こえ、木陰から、ばったりと牙羅が倒れてきた。頭には、今赤竜が投げ返したナイフがしっかりと刺さっている。牙羅はピクピクと何度か痙攣したが、それもすぐに納まり、それっきり動かなくなった。

「牙羅!!」

膜の向こうから、破羅が飛び出してきて、牙羅に駆け寄った。抱き起こしたが、すでに絶命している。

「チクショウ、きさま、殺してやる!!」

赤竜に走り寄ろうとした破羅を後ろからつかみ、引き止めるものがいた。

青い髪をした美青年であった。

「赤竜ばっかり楽しむなんて、ちょっと不公平なんじゃないですか、氷竜様？」

いつの間にか、破羅の前にも緑色の髪の男が立っていた。

「そうですよ。せっかくの久しぶりの下界なんです。僕たちだって楽しみたい」

それを聞いて、左京が仕方なさそうに笑った。

「ふふ、青竜に緑竜か。とうとう三聖竜が、全員姿を現してしまったな。今度の相手は、ただの人間なのだぞ。お前らが暴れてしまったのでは収拾がつかなくなる。まあ、いって聞くような奴らではないな。取り合えず、力は加減するのだぞ」

「それじゃあ、もう姿を隠さなくてもいいんですね!?」

赤竜が、嬉しそうに叫んだ。

「いえば、姿を隠すのか？」

3人が、まるでいたずらっ子のように、にんまりと笑った。これ以上、姿を隠すつもりは更々ないらしい。

実は、彼らが話し合っている隙に、破羅は隠しもっていたナイフを青竜の脇腹に突き刺していた。

しかし、別に血も流さず、痛がりもせず、談笑する青竜を見て、破羅は彼らの存在が自分の理解を超越したものであることに気づき、ただただ震えることしかできなくなっていた。

（つづく）





いざKAMIKURA!!

小説「覇竜の神座」をもっと²楽しむコーナー

いざ神座へ!! ようこそ神座へ!! 今日からあなたも神座ワールドの仲間入り。末永くよろしく。



新キャラはこうしてつくられる!?

おおっ、なんと連載2回目にして強力な味方・三聖竜が一気に登場するとは、誰が予想したであろうか!? そこで、今回は三聖竜のキャラクターデザインを紹介しながら、荒木・姫野両先生にお話をうかがってみたぞ。

編：赤竜は女性の姿だから別として、あとの2人は左京との描き分けが難しかったのでは？

姫：まず、シルエットで見分けがつくよう気をつけます。これはアニメの基本でもありますが。



荒木伸吾先生　姫野美智先生

アニメーターとして大活躍のお2人。代表作は「聖闘士聖矢」、「ベルサイユのバラ」等。今回も二人三脚で執筆だ。

荒：姫野さんのタッチは少女まんがを基礎に、少年まんがの良さがミックスされています。特にヘアスタイルのバリエーションなんか天下一品ですね。

姫：映画や音楽のプロモーションビデオは奇抜なスタイルの宝庫ですから、よく参考にします。

編：右のデッサンにもよく特徴が現れてますね。



赤竜

年頃は20才。髪は真っ赤でショートカット。

超ミニスカートで袖無しの赤い着物を着用。

両腰に短刀と剣をぶらさげている。剣術が得意だ。



青竜

歳の頃は25才前後。精悍な2枚目。髪の毛は青。

紋付きの袴のような立派な青い着物。右手にワイヤー状の鞭を巻きつけている。



緑竜

歳の頃は20才。髪は緑で肩下までのストレート。

この絵では見えないが、背中に巨大な風車手裏剣を装備する。

三聖竜（ラフスケッチ）



驚異 日本に神座は実在した!?



かみくら……、おお何と神々しい響きであろうか。はるか古代の日本に、神が降臨したと伝えられる神聖なる場所。しかし、未だその場所、形を確かめた者はいないという。上の写真は、神奈川県けれの綺羅さんの"神座"である。もちろん、鎮座しているのは"神"であり、"竜"でもある左京様。これを見てピン！ときた飯島センセは思わず膝をポン！とたたき、「ぜひ、本物の神座をこの目で見たい！」と熱望し、今回の大捜索願となった。もしかして、君の家の近くに、ひっそりと神座が埋もれてはいないか？ 近所のおじいさんが、大変な秘密を隠してはいないか？ 編集部では吉報を待っているぞ！（採用者に記念品あり）

⛩神座私書箱

★僕は飯島先生の作品は全部好きです。（ここで満身の笑みの先生）しいてタイトルをあげるなら、そうだなぁ…、やっぱりドラクエだと思います。（東京都　亜流の酒蔵）

飯：……………………………(^^;)

編：センセイ、ショックが…。

飯：ら、ラストオテアゲドーン！

★僕は、BURAIのためにROM²を買い、IIのためにDUOも買い、BURAI全曲集も買いました。そんなBURAIが小説になるなんて夢のようです。（大阪府　麗虎）

飯：単行本めざして頑張るから応援してね！（編：わわっ、3話目の締切をもう2週間過ぎてるのにこの余裕！ あっ、それから読者の皆さん、来月はイラストスペースもとるからよろしく！）

★このコーナーへのおたよりは、〒101-01東京都千代田区一ツ橋2-3-1 小学館 月刊PCエンジン「いざKAMIKURA!!」係 まで。

HYPER GAME INFORMATION FOR GAME FREAKS

PC-ENGINE PLUS

FEBRUARY. 1992 NO.38

宮沢りえがヌードになり、ソビエト連邦が消滅し……、とさまざまな分野で激動の1年といわれている91年。ゲーム業界にも新ハードの嵐が吹き荒れた。今月のプラスは、ゲームの91年をPCエンジンを中心にして振り返るのだっ！

今月の目次
CONTENTS

■ゆく年くる年PCエンジン1991
■連載テクニカルコラム
HYPER BOX(ハドソン中本伸一氏)
■月Pエンジンルーム

SPECIALREPORT

ゆく年くる年企画 PCエンジン1991 SFC、MD、そしてアーケード情報つき!

■新ハードの登場、そしてキャラクター化の波

スーパーファミコンの猛進撃で明けた91年は、まさに10年に一度あるかないかの「新ハードラッシュ」の年になった。

PCエンジンでは廉価版の本体とスーパーCD・ROM²システム商品が続々発売され、メガ・ドライブも以前からウワサのあったCD－ROMユニットが登場。パソコンではFMタウンズがⅡへとバージョンアップを行い、アーケードでも新しいシステム基盤や映像システムが次から次に誕生した。

全体的には、ハードがパワーアップしたことで、ゲームの映像もよりリアルな方向へと進化。バーチャル・リアル（仮想現実感）やビデオ映像など、レベルが1つ上のビジュアルを一般ユーザーが体験できるようになったのも、91年の大きな特徴のひとつだ。

ソフトについては、タイトル自体も非常に多く、ゲームボーイからアーケード、パソコンまで、まったくゲームファンには「いくらお金があってもたりない！」という、喜んでいいのか困っていいのかわからない年でもあった（ヒマな人は今年いくらお金を使ったか計算してみるといいぞ）。

家庭用ゲームについては、キャラクターものやシリーズものが目立ち、大ヒットといえるものは例年より少なかったと思うが……。

次のページで各分野ごとに1年を振り返ってみよう。



▲ビデオ動画を取り込んだ「シャーロック・ホームズの探偵講座」（ビクター音産）。家庭用ゲームでは画期的な映像を実現した1本といえるだろう。



▲▶ホログラフを利用したセガのアーケードゲーム「タイムトラベラー」。

1991年ゲームイベント表

1月	スーパーファミコン順調に台数を伸ばす
2月	
3月	
4月	
5月	CD・ROM²の2M化構想が発表される
6月	従来より5000円、低価格のPCエンジン本体・コアグラフィックスⅡ発売。
7月	
8月	
9月	一体型スーパーCD・ROM²、DUOが登場。
10月	スーパーシステムカード発売。
11月	
12月	スーパーCD・ROM²発売。メガCDもついに登場。



PCエンジンの1991年はスーパーCD・ROM²への1年間

まずは下のランキング表を見てもらおう。この表は、本誌の巻頭で紹介している「売り上げトップ10」を年間で集計したもの。

現実の売り上げとは少し違いはあるが、91年のソフトの人気順位はほぼこのようになる。

ソフト面から91年のPCエンジン界を見てみると、他のハードと同じように、シリーズものが非常に目につくと同時に、大ヒットというよりも中ヒット（あるいは定番的な）作品が多い1年だったことがわかる。

1991 年間売り上げランキング

1位	F1サーカス'91
2位	ワールドスタジアム'91
3位	PC原人II
4位	イースIII
5位	F1サーカス
6位	ポピュラス(Huカード)
7位	パワーリーグIV
8位	ゼロヨンチャンプ
9位	ファイヤープロレスリング2nd BOUT
10位	コズミックファンタジー

▲91年1年間の本誌の「売り上げランキング」コーナーの数値を集計したもの。従って、売り上げ本数とは若干異なる。また、90年発売のものは、当然ながらヒットした割に低いランキングになっている。





▼スーパーCD・ROM²

▲DUO

人気シリーズが育ちつつあるという意味では、92年が楽しみというとらえ方もできるが、超人気ソフトが出なかったという意味では残念な1年でもある。

カードとCDという媒体別に見た場合は、カード60本に対し、CDが47本。これは90年とほぼ同様の割合になる。今後、家庭用ゲームの流れがCD－ROMへと向かっていることを考えると、この2年間がその中間点だったということになりそうな気配だ。

さて、そのCD－ROMに関していうと、バッファRAMの増強が、91年最大の「事件」であったことは誰もが認めるものだろう。

実際、PCエンジンにとっての91年は、ユーザーにとってもメーカーにとっても、まさにスーパーCD・ROM²へのステップアップの年だったといえる。

春のおもちゃショーで、バッファRAM増強の構想が発表され、秋から冬にかけて次々とスーパーCD・ROM²システムのハードラインナップが発売された。一部では現行ユーザーの反発や市場の動向が不安視され、そのことを指摘するソフトメーカーも少なくなかった。が、心配された大きな混乱もなく、今のところ順調に、スーパーCDへの移行は着々と行なわれつつあるようだ。

旧CD・ROM²のユーザーが今後どの程度の割合でスーパーCDにバージョンアップするか、また、ソフトの可能性が拡がった今、どの程度の新規ユーザーが増えるか？　メガCDやCD Iの登場でCD－ROMの注目度がアップする92年は、PCエンジンにとって楽しみなものになりそう。

ハードの性能がアップしたことで、CDへの参入ソフトメーカーも増えそう（新規参入もありそうな気配）。91年にまかれた「バッファ増強」という種が、どこまで実を結ぶか？

PCエンジンにとっての91年の本当の意味は、1年後の今ごろ、さまざまな数字となって表れそうだ。

メディア別・月別タイトル数

	1月	2月	3月	4月	5月	6月	7月	8月	9月	10月	11月	12月	合計
Huカード	4	2	11	5	0	1	5	6	6	2	9	9	60
CD・ROM²	1	3	7	6	2	5	3	3	2	4	3	8	47

ARCADE GAME

殴りもの、新3－Dシステムが大流行

アーケードゲームでは、まず目立ったのが「ストリートファイターII」（カプコン）に代表される、いわゆる“殴りモノ”の大流行！

特に「ストファイII」は夏に全国的な大会が開かれるなど超人気！　久々にゲームらしいゲームが大ヒットを記録した。

タイプとしては、アーケードならではの高性能グラフィックにものをいわせた3Dの筐体モノがひとつの大きな流れを形成。

コンピューターグラフィックを利用したものでは、ナムコが大活躍。無限遠投影システムという独自の方法（ブラウン管の画像を凹面鏡に移しだすシステムで奥行きをリアルに表現できる）を利用したものとして、「スターブレード」「ソルバルウ」の2タイトルが注目を浴びた。今後もCGを利用したゲームは要チェック！

もう一方のアーケードの雄、セガは、ホログラフを利用した「タイムトラベラー」や、シートがゴトゴトとトロッコのように振動する体感ゲーム「レイルチェイス」（2人同時プレイ）などが人気。新システムを利用したリアル感の追求は、ここ当分続きそうだぞ。



◀91年の人気No.1は、カプコンの「ストリートファイターII」。全国のファンがこぶしでボタンを殴りまくったぞ!!



◀アイレムの「ボンバーマン」はPCからの逆移植。もちろん対戦プレイもOK。4人まで同時プレイできた。



▲「レイルチェイス」はハデさはないが、体感ものではかなりの人気。画面の美しさはバツグン！

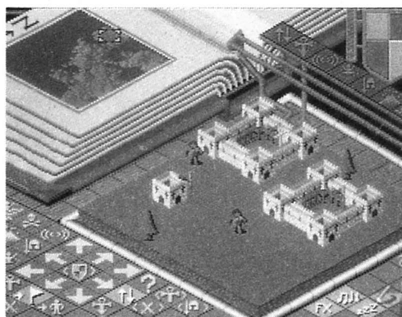
シミュレーション時代はやはり来なかった…

PCエンジンのソフト全体を見回した場合、ゲームジャンルとして主流を占めたのは、やはりアクションとシューティング。

そろそろ来るのでは？　とささやかれたシミュレーションブームではあるが、タイトル数や売り上げ本数の割合としては、結局は少数派。ポピュラスはリアルタイプのゲームの代表としてかなり健闘したが、一大シミュレーションブームを世間に巻き起こすまでにはいかなかったようだ。

シミュレーションの少ないPCエンジンの場合、まず有名ソフトの移植が望まれるところでもあり、その意味でもCD・ROM²のバッファRAMの増強は心強いかぎり。92年以後のラインナップには、ある程度期待が持てそうだ。

光栄さん、アートディンクさんなど大御所メーカーの参入があるといいんだけどね……。



◀海外の有名シミュレーションで唯一PCエンジンに移植された「ポピュラス」。「シム」シリーズは……。

春以後は2Mが主流に

92年のことを予想すると、CD－ROM分野は、スーパーCD－ROM（2M対応ソフト）が主流となりそう。

12月中旬現在発表されているCDのラインナップの内訳を見ても、すでにスーパーCDの方が優勢。今後、システム面でもスーパーCD・ROM²対応ソフトがより一層増加するのは確実。旧CD・ROM²専用のソフトタイトル数は、現在に比べてかなり減ってしまうだろう。

スーパーCD・ROM²システムにバージョンアップしていないユーザーにとっては、ちょっとツライことだが……。この動きはバージョンアップの宿命でもあり、しかたないことなのかもしれない。

'92年発売発表済のCD

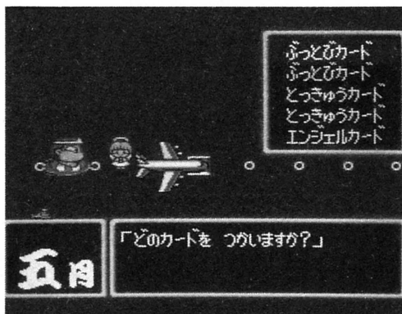
CD	21本
スーパーCD	28本
両対応	2本
計	51本

▲現時点での発表タイトルを対応システム別に集計したもの。すでにスーパーCDが上回っている。

見直されたマルチプレイヤーゲーム

ゲームのひとつのタイプとして、またPCエンジンのひとつの特徴として見直されたのが、マルチプレイゲーム。

大勢でわいわいガヤガヤ遊ぶのは、家庭用ゲームならでは楽しみ。「スーパー桃太郎電鉄Ⅱ」を始めとして、ファイプロ２、パワーリーグⅣなど４人以上が楽しめるゲームの人気作は多かった。この傾向は、しばらく続くんじゃないかな。



◀年末の超人気作「スーパー桃太郎電鉄Ⅱ」。マルチタップは今やPCエンジンユーザーの必需品⁉



◀スーパーCDへの今後の起爆剤となるか？　熱い注目を浴びているハドソンの「天外魔境Ⅱ」。

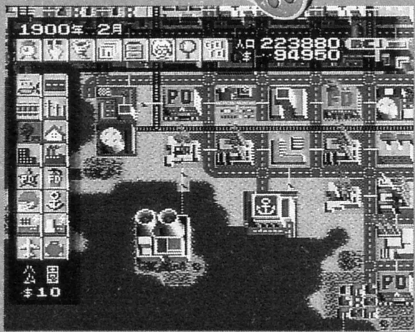
SFC

アメリカでも猛威を奮う‼

当初は月１本ペースだったソフトタイトルも次第に増え、最近は５、６本ペースとなったスーファミ。ハードの普及台数も、とりあえずの目標とされていた300万台を突破し、秋から始まったアメリカでの販売も好調なようだ。

まさに驀進！　といった感じのスーファミだが、唯一の不安は１タイトル当たりのソフト売り上げの伸び悩み。大容量化にともなう高価格が原因のひとつだが、はたして92年はどうなるか？

ソフト低価格化の決め手といわれるCD－ROMマシンは、スーファミの場合は93年の発売予定となっている。



MD

ついにCD-ROMマシン登場

メガ・ドライブの場合は、海外での好調ぶりもさることながら、やはりCD－ROMユニットの登場がトップニュースということになる。

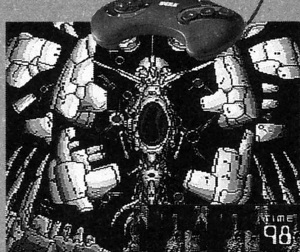
１年以上前から発表され、ファンにとっては待ちに待った発売である。６Mのバッファ、高速アクセス、そして拡大縮小回転機能搭載、と非常に高機能なこのハードがどんな楽しさを見せてくれるか？

ソフト制作のノウハウを考えると、現段階ではかなり大変だろうが、将来は期待大！

すでに20本以上のタイトルが挙がっている。



▲ビジュアル、サウンドともにソフト面での期待は大。価格は４万9800円。





▲▶同時発売ソフトは2本。「ソル・フィース」（上）と「ヘビーノバ」。

HYPER BOX



SHINICHI NAKAMOTO
ハドソン技術本部長
▶中本伸一氏

CHAPTER 19

MEGA－CD登場で始まる新時代

12月12日、ついに発売されたMEGA－CD。大容量バッファ、高速アクセスをうたうこの新ハードの実力のほどを中本氏が解説する。PCエンジンのスーパーCD·ROM²とともに、新しいCD－ROM時代が始まろうとしているぞ。

今回はいよいよ登場したMEGA－CDについて話してみましょう。

このMEGA－CD。PCEngineファンにとっては強力なライバル出現といったところでしょうが、実際にはどういう機械なのでしょうか？

CD－ROMでは後発のセガが一番のウリにしているのは、大容量のバッファを持っている点です。セガの説明によるとCDのアクセス回数を大幅に減らせるということですが、実際のところはどうなのでしょうか？

確かに「データ」のアクセス回数はバッファの容量に反比例して少なくなりますが、「オーディオ」のアクセス回数はバッファ容量には関係ありません。つまり肉声でセリフをしゃべるたびにCDを読みに行く事になるのです。

ですからセリフの多いRPGなどでは相変わらず何回もCDを読みに行くことになります。その場合、それほどアクセス回数が少なくなったとは感じられないことでしょう。また「高速移動ピックアップで平均アクセスタイムが1秒以下」だとセガは説明していますが、はたしてこの数値に意味があるのでしょうか？

CDを読む場合には、まずヘッドを指定の位置に動かしてからCDの回転数を調整します。これはCDが読む場所によってディスクの回転数を変えているためです（CDの場合、ディスクの外側に行くほど円周が長くなるので、同じ速度でデータを読むには回転を調整する必要があるのです）。



▶発売日に買った人も多いMEGA－CD。



◀マイクロネットの「ヘビーノバ」。

よくCDが「キュルキュル」という感じの音を出している時がありますが、それが回転数を調整している時の音なのです。ディスクの回転が合ったところで実際にCDからデータを読み取り、指定された場所かどうか確かめます。もしずれていたらまた同じことを繰り返して最終的に目的ブロックのデータを読み出します。ですからヘッドをいくら高速に移動させても、回転数合わせに時間がかかってしまえば意味がないことになります。

カタログにいくら素晴しいスペックを並べてみても、大切なのは、その結果です。実際にどれほどアクセスが高速化されたのかは、皆さんの目で実際プレイして確かめてもらうしかないでしょう。

また本体の2倍の処理速度を誇る高速CPUがCDドライブに内蔵されていますが、このCPUはデータの読み込みや拡大縮小を受け持ちます。これはどういうことかというと、ゲームの本編は相変わらず今までのCPUで処理するということです。

したがって1個CPUが増えたからといって今までのゲームがいきなり数段レベルアップするとは考えにくいと言えます。

まあ全体的にいえばハードはかなり贅沢なつくりになっていますが、トータルに性能を発揮するにはかなりの熟練が必要だと言って良いでしょう。

CD－ROMのソフトというのは独特のノウハウを必要とします。そう考えると、少なくても1年くらいしないと、本当にMEGA－CDのハードを使いこなすソフトは出てこないといえるでしょう。

思えばPCEngineのCD－ROMをスタートした時も、全く同じ状況でした。「歴史は繰り返す」というほかありません。

もしハドソンがMEGA－CDのハードを活かしたソフトを作ったとしたら、かなり面白いものになりそうですね。

あまり悪い点ばかり書いていてもセガファンの皆さんからしかられそうなのですが、MEGA－CDにもすばらしいところはたくさんあります。

シネマサイズの連続アニメーション機能などはタイトルのデモなどには大変便利ですし、フロントローディングのドライブなどは高級オーディオを連想させます。

そんな中で私が一番すばらしいと思うのは、「CD－ROM」というメディアに真剣に取り組んでいるところだと思います。

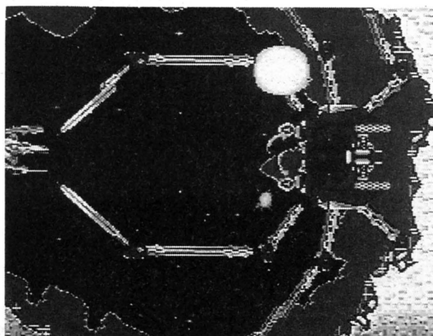
今まではNECだけがCD－ROMに真っ向から挑戦をしてきましたが、セガもその素晴しさを理解してこの世界に入ってきてくれました。このことは、私達が今まで努力してきた事が間違ってはいなかったということを再確認させてくれました。

これで任天堂もCD－ROMを投入してくれば、まさに家庭用ゲームの世界はCD－ROMの時代に突入したと言えるでしょう。

皆さんもメーカー同士の細かいスペック争いに目を奪われないで、同じCD－ROMという世界でより楽しいゲームを遊んでもらいたいと思います。

SEGAさん！ようこそCD－ROMの世界へ。心から歓迎いたします。

お互いに競い合って素晴しいソフトを作っていこうではありませんか。



▲同時発売の1本。ウルフチームの「ソル・フィース」



月Pエンジンルーム ENGINE ROOM

読者の疑問に答える知識増進コーナー

ゲストが読者の質問にお答えする「月Pエンジンルーム」。今月お招きしたゲストは2人。けっこう難しい質問が多いので、早くも2回目にしてこのお部屋の狭さを感じてしまった。せめてあと半ページほしい、と1人つぶやく冬の深夜(トホホ…)なのであった。

A PCエンジンLTに、充電式バッテリーをつけて、屋外で遊ぶことはできないのですか。　(栃木県　斎藤博規)

Q PCエンジンLTという機種を知らない読者は、コアグラに液晶モニター(4インチ)が付いたマシンを想像してほしい。12月13日に発売になったばかりの、99800円(税別)の新ハードだ。

結論から言うと、LTを屋外で遊ぶための、専用バッテリーはない。その理由は日本電気HEの後藤氏に答えてもらった。

「PCエンジンLTは『液晶テレビとPCエンジンを合体させ、CDロムロムにも接続できるゲームマシン』というコンセプトで開発設計をしました。その結果、『鮮明で大きい画面の液晶を使う』『液晶テレビ以外はコアグラと同等』という機能を重要と考えました。

また、LTはGTとコアグラの真ん中に位置するマシン、家庭の中でモニターと一緒に自由に動き回れるゲームマシンとして考えていましたので、家庭用の電源を使うことを前提にしたわけです。

これらの機能を実現すると、乾電池や専用バッテリーなどで駆動させるのが、消費電力の面でかなり不経済になることがわかりました。ちなみに開発段階で、LT本体を駆動させるのに単2電池3本を使用した電池パックを試作しましたが、わずか数時間しかもちませんでした。

当然CDロムロムに接続した場合は、さらに消費電力は大きくなりますので、LTをバッテリーによって使用することは、残念ながら実現しませんでした。」

ということだけど、車の中で使用する場合なら車用のアダプターがある。乾電池で使用するならGTがある。自分の生活やスタイルに合ったPCエンジンを選んで、楽しんでほしいな。

A 形がまったく同じ『天の声バンク』と『スーパーシステムカード』は、中身にどういう違いがあるのですか。　(鹿児島県　中園宏敏ほか)

Q 現状でもう1つ同じ形をしているカードソフトがある。カード版の『ポピュラス』だ。これらのカードは「ROMRAMHuカード」と呼ばれていて、カードの一部分が厚くなっている。これらの違いはハドソンの高橋氏に答えてもらった。

「『ポピュラス』や『天の声バンク』には、普通のカードソフトにはないRAMというものが搭載されています。これは書き込みが可能なメモリー(データの置き場所)のことです。



◀『天の声バンク』と『スーパーシステムカード』『ポピュラス』はそれぞれRAMを搭載しているため、ソフトに厚みがある。外形は同じだが、RAMの容量、用途はまったく別物と考えるべきものだ。特に『天の声バンク』には、電池まで入っていることを知っていたかな。

PCエンジン本体やCDロムロムシステムには、このRAMが内蔵されていて、たとえば戦略シミュレーションゲームのマップや、シューティングのハイスコアの記録など、様々なデータの書き替えや計算などが行われています。

それでは、なぜ本体の中にあるRAMをわざわざHuカードに搭載してしまったのでしょう。それは、そのソフト特有の理由でRAMがもっと必要になったからなのです。

『ポピュラス』は元々パソコン用の、複雑な計算が必要なシミュレーションゲームです。パソコンはPCエンジンと比べると価格も高いのですが、RAMも大きなものを使用しています。PCエンジンで『ポピュラス』をプレイするためには、どうしても本体のRAMだけでは足りないほどの複雑なデータ書き替えと計算をしなければなりません。そこでRAMをくっつけた形のHuカードで発売したわけです。

『天の声バンク』は、CDロムロムや天の声2、バックアップユニット等のバックアップデータ(ゲームの途中でセーブされているキャラやアイテム等のデータ)を記録するためにRAMを使用しています。RAMは電源がないとデータが消えてしまう性格を持っているので『天の声バンク』は電池も搭載しています。(『ポピュラス』のRAMはプレイ中しか使用しないので、電池は搭載していない。)

こうして、『天の声バンク』の中のRAMにCDロムロムのデータを移しとったり、『天の声バンク』のデータを天の声2に移したりして長編アドベンチャーゲームをRPG巨編と同時期にプレイしたりすることもできるのです。」

そして『スーパーシステムカード』は、CD-ROMソフトから、1度により多くのデータを読み込むためにRAMを増強した。アニメーションのスムーズな処理や、読み込み回数の減少などのために、本体内部のRAMにプラスする形で、システムカードにRAMを搭載したというわけだ。3つのソフトの根本的な違い、わかってくれたかな。

A 『天の声バンク』のデータは消えることがあるんですか。　(岡山県　藤野猛士)

Q 前の質問に続き、ハドソンの高橋氏に答えてもらおう。

「『天の声バンク』の電池は通常の使用では3〜5年(うまくいけば10年)は保ちます。ただし電池の交換はできません。ユーザーの皆さんが気楽に使えるように、できるかぎりの安い価格設定をしていますので、使い捨てと考えてほしいのです。」

あの機能で3880円(税別)だからね。CDロムロムを使っている人や、いろんなゲームを同時並行で何種類もやりたい、なんて人には本当に助かるスグレモノだ。

月Pエンジンルームに質問、疑問、知りたいことをお寄せください。簡単な質問は編集部が、難しい質問はゲストがお答えします。採用者には記念品をさしあげます。
〒101-01　東京都千代田区一ツ橋2-3-1
小学館　月刊PCエンジン　月Pエンジンルーム係

マンガ、漫画、まんが!!

まんが大特集

ゼルダの伝説
神々のトライフォース
外伝
31ページ

ゲームストーリーにかくされた秘話をまんがで!! ゼルダ姫とリンクの出会い、そして封印戦争は…？



必読まんがベスト100
小五が集めた、名作・傑作ベスト100!!

チンパンジーでもかけるまんが教室
これを読めば、きみも今日からまんが家だーっ!!

ふろくもまんがだ!!
SHO5スーパーコミックス
大長編 あさりちゃん
フルカウント 激闘編
全100ページ

くるまにあ応援企画 **No.1カー大全集**

タミヤ **MINI-F1** 前ちゃんのスペシャル改造!!

ドラクエV 予想問題集
いったいドラクエVはどんなものなのか？

人間は眠らなくてもだいじょうぶ!? 20
これを解明できれば、ノーベル賞だ!!

これでキミも金もうけができる **お金がほしい!**

ぎょうてんシミュレーション
富士山大爆発・東京沈没!?

小学五年生 2月号
定価430円(税込み)
1月6日ごろ発売
※タイトル・内容はかわることがあります。

83枚の写真でウッチャン、ナンチャンのすべてをみせる!!

ウッチャン・ナンチャン とことんアルバム

2月号強力ラインナップ

魔王・信長
学校で教えない裏日本史

キョーフのチャネリング体験
宇宙人とはなした!!

実録コミック
死後の世界をみた人

ドラクエV
ロマンシング Saga

小学六年生 2月号
1月6日発売 定価440円

任天堂公式ガイドブック
企画編集／エイプ・小学館





Nintendo

THE LEGEND OF ZELDA

ゼルダの伝説
神々のトライフォース
㊤

WC 小学館
SUPER Famicom

任天堂公式ガイドブック
ゼルダの伝説
神々のトライフォース
［上］

明解かつ詳細なマップデータ、
ダンジョンのトリックも完全解説。
ボスキャラ攻略アドバイスつき
モンスターカタログ収録。
すべての武器、アイテム、魔法の
活用法を重点的に紹介。
めきめき実力がつく糸井重里式
「ゼル伝」ドリルもついて、
唯一のオフィシャルブック堂々完成。

大好評発売中／650円（税込）
待望の下巻2月6日ごろ発売予定!

英雄登場!!

ハドソン公式ガイドブック
高橋名人の
大冒険島
92年1月23日発売
予価750円（税込）

今や定番となった、冒険島シリーズ最新作を徹底攻略!! 全25ラウンドのマップ、アクション、隠しアイテム。これ一冊で全てOK!!



SUPER Famicom
高橋名人の
大冒険島



ハドソン公式ガイドブック
WC 小学館

見た!?買った!?

月刊PCエンジン特別増刊号 定価1380円(税込)

PCエンジン パーフェクトコレクション 378



☆全国PCファン待望の決定版!!

PCエンジンソフト全378本完全収録!

大人気発売中!!

- PCエンジン全ソフトをもれなく完全収録!!
- スーパーCD-ROMの最新情報もバッチリ!!
- 役にたつ周辺機器もよ〜くわかる!!
- 超スケール激烈技20ページ巨大特集!!
- 現代ゲーム用語集も見のがせない!!
- ジャンル別、メーカー別、50音順さくいんつき!
- ゲームライフを300%アップ!!
- 文句なしのお買い得!!!

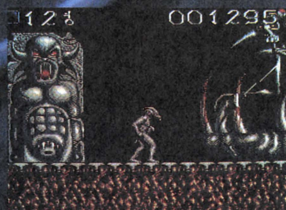
この増刊号は絶対に買いのがせない!!

うりきれ注意!

EXCITING ビクター音産

1992 SUPER LINE-UP





シャドー・オブ・ザ・ビースト


ライジング・サン


ストラテゴ


ソーサリアン


ULTRA BOX Vol.6

海外や国内の話題作を、続々とPCエンジンの世界へ誘うビクター音産。その新作ラインナップにスポットを当ててみたぞ。

1992年、国内外の著名な大作ゲームが続々とビクター音産からキミの元へ!

REPORT.1

SHADOW OF THE BEAST

シャドー・オブ・ザ・ビースト

【魔性の掟】

3月19日発売／7200円



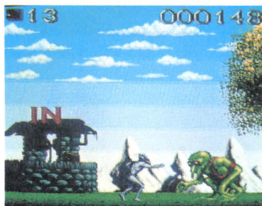




【ビクターワン（うそ）ちゃん、かく語りき】
とにかくグラフィックが美しいんだワン。もとは海外で好評だったパソコンゲームの移植で、シグノシスという実力派メーカーのゲームなんだワン。移植にあたっても、シグノシスが担当してるワン。

ビースト!闇に生きる影の者!!

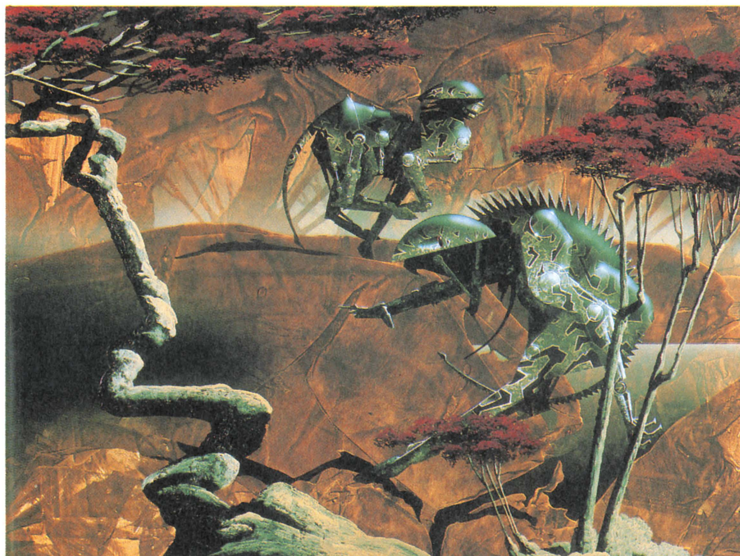
独特の美しさをもつグラフィックのなかを、何者かによって醜い化物の姿にかえられてしまった男が、人間に戻るために旅をするアクションゲーム。オリジナルのパソコン版はバランスや操作性があまり良くなかったが、PC版は大幅改良。かなり遊びやすいゲームにうまれかわっている。スーパーCDロムユーザー必見のこのソフト、キミも主人公、ディーノとなって美しくも恐ろしい世界を旅してみないか？

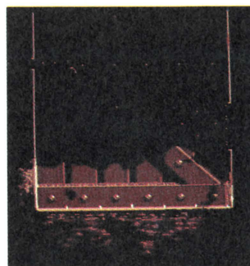


▲見よ、この美しいグラフィック。これが多重スクロールするのだ。



ある夜、湖岸に異形の影が現れる。その異形の影の呪いにより、主人公は不気味な化物にその姿をかえられてしまう…。失望にくれた男はやがて立ち上がる。もとの姿にもどるため。そして、男をこんな姿にした異形の影に復讐するために…。こんなハードなストーリーが語られるオープニングは必見の出来。







ウオオオォ!!



▲不気味な化物に姿を変えられてしまった主人公、ディーノ。ちなみに、このゲームの美しいパッケージアートは、『イエス』などのジャケットで有名なR・ディーンが担当。

TM& ©1992 PSYGNOSIS LIMITED. ©1992 VICTOR MUSICAL INDUSTRIES, INC.

シンプルだから奥が深い!!

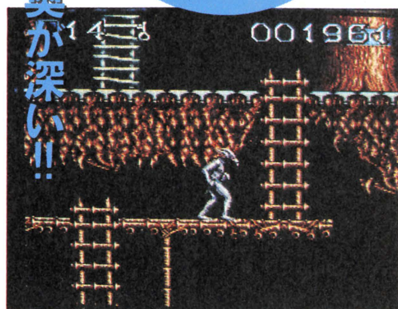
SHADOW OF THE BEAST ACTION アクション



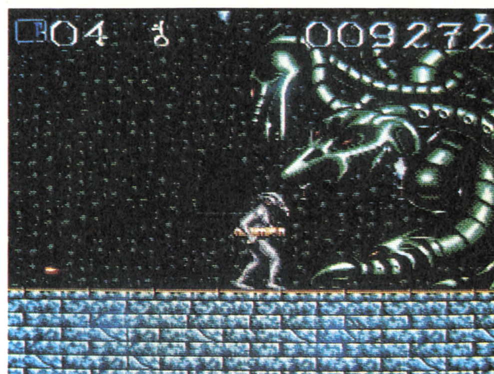
◀幻想的な世界を旅するディーノ。敵は結構ヒドイ攻撃をしてくる。画面をよく見て、瞬時に反応するように。



▶これはアイテムの銃。かなり攻撃力がアップする。他にも色々なアイテムがあるぞ。



◀複雑に入り組んだ迷宮を冒険するときもある、トラップなども多いぞ。



▲地下迷宮の中にはこんな巨大なボスもいる。どこかにある武器を手に入れないと勝てないぞ。

◀これは中ボス。かならず弱点があり、そこを攻撃しよう。こんなのまだまだ序の口だ!!

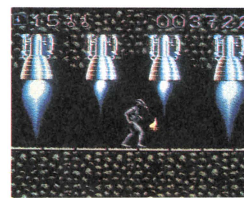
主人公、ディーノのアクションは、基本的にパンチとキック、そしてジャンプだ。他にも、色々使えたりするよ。かなりツライ戦いになるが、体力回復アイテムやコンティニューなどもあるから、大丈夫かな?

数々の罠が待ちうける

SHADOW OF THE BEAST TRAP トラップ



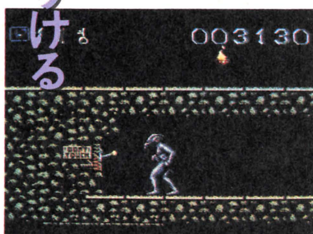
▲突然地面から痛そうなものが生えてきた!! こんなのに刺されたら一発で死んじゃいそう。慎重に進まないと危険だぞ。



▲今度はロケットバーナー!! なんでこんなものが…!? タイミングを見てさっさと通りぬけてしまおう。ぐずぐずしてると焼け死ぬぞ。

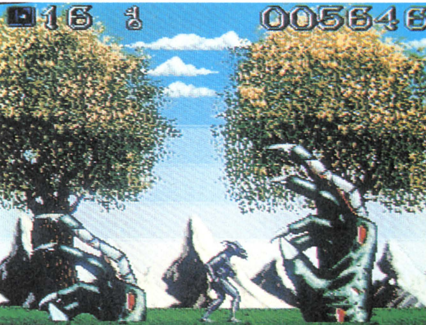


◀電気のスパークがあって通れない!! なにか道具があれば通れるのだが…。ほかにも色んなトラップが数多くあるのだ。



◀こんなスイッチもある。一体なんのスイッチだろう?

ディーノの行く手には数々の困難がまち受ける。特に恐ろしいものがトラップ、罠だ。地面からいきなりトゲが突き出てきたり、天井から火や水が落ちてきたりと、マップのあちらこちらに続々登場!! どれも危険なものばかりだ。それ以外にも、通り道をじゃまするものがある。冷静な判断とパッドさばきで切り抜けよう。



あまりに美しい!!

SHADOW OF THE BEAST VISUAL ビジュアル





◀扉のむこうには、異形のものが待ち受けるのか!?



▶やった! ついに武器を手に入れたぞ。これで倒せなかった敵もたおせるようになるぞ。ラッキー。

◀背中にロケットパックを背負うディーノ。これさえあれば空を飛ぶことが出来る。それにしてもきれいな絵。

【FROM MAKER SIDE】



全世界のAMIGAオタクの度肝を抜いた超スゴイ作品シャドー・オブ・ザ・ビーストが、パワーアップしてスーパーロムロムに登場! 何がスゴイかって、スゴイグラフィック、スゴイ音楽、そしてスゴイアクションの三拍子。美しくも不気味なマイキャラに敵キャラ、マップもいい味出してるし、スーパーロムロム版では超強力アニメーションも追加! 音楽はもちろん全部CDにして7曲も収録! アドベンチャーの要素も取り入れた奥の深いゲーム性は、まさにアクションゲームのニューウェーブだ。

REPORT.2

RISING SUN

ライジング・サン

2月28日発売／7800円







【ビクター（ウソ）ワンちゃんかく語りき】海外のゲームファンの間で、根強い人気を持つシネマウェア社のゲームの移植。オリジナル版は、システムや操作性など不親切だったが、PC版は大幅改善。親切なゲームに生まれかわったワン。

リアルタイムシミュレーション極まる!

初心者でも簡単!!

That's RISING SUN

ライジング・サンについて



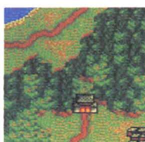
◀三人いる武将の中から、マイキャラを選ぼう。それぞれ勝利条件などが異なる。

ゲームの目的は、選んだキャラごとに異なる勝利条件（三種の神器を集めるなど）を、国を取っていきながら達成すること。システムは簡単そのもの。シミュレーション初心者の人でも、すぐに遊べるくらいだ。

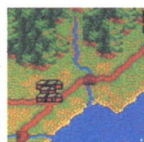
では、ざっと説明しよう。なんといっても最大の特徴は、リアルタイム制の導入だ。これはいままでのゲームのようにターン制ではなく、常に敵、味方とも動きまわるというもの。おかげでいままでのゲームでは、味わえなかった緊迫感があるぞ!! また、歴史物のシミュレーションではお約束になっている内政コマンドもカット。純粋に国取りを楽しめるのだ。

城や町もいっぱい

マップ上には、様々な建物がある。城の中に入れば、失った兵力を回復。寺ではゲームを進めるアドバイスを聞くことが出来る。



◀京都御所。条件を満たしていれば、天皇に会える。



◀これは町。自軍の町なら兵力の回復ができる。



メッセージもリアルタイム

リアルタイムだと、各国の情勢が分かりにくそうだって？ 大丈夫。どっかで何かあったときは、画面下にメッセージが表示されるよ。

河野通清に土佐が攻め落とされました。

▲なにい!! 土佐ではそんなことが起こっているのか!?

MAIN MAP

メインマップ

日本地図を再現した（あたりまえか）マップは、従来の歴史物のように国別には分けられていない！ つまり国という概念はなく、マップ上に点在する城によって分けられているのだ。よーするに城を占拠することが、国を取ることなわけ。このシステムによって、いままでのゲームより城の重要性が増しているぞ。ゲームは戦闘シーン以外、ほとんどマップ画面で進んでいく。注意してよく見よう。

情勢はリアルタイムで変わる



◀おっ、敵がちょろちょろと歩いているぞ。



◀ちょっと画面から目を離したら、いつのまにか敵がいた。

とっても使いやすいぞ

RISING SUN COMMAND コマンド



▲キャラの移動は、マップ上の道にそって行う。これは道中で敵に出会ったところ。





▶これは、部隊間の戦力移動画面。部隊の持つ力を、他の部隊に移せる。これで強い部隊が作れるぞ。

◀お寺についたところ。助言を選べば、ゲーム進行のアドバイスを聞くことができるよ。

コマンド類もよく整理されていて、使いやすい。基本的にコマンドはすべて部隊に対するもので、城にいるときは移動や観兵、切腹や忍者なんてコマンドも使える。敵の城にいるときや、戦闘のときもコマンドは簡単そのものなのだ。



◀コマンドに失敗すると、敵に攻撃されたりする。

ゲームの流れにそって紹介

RISING SUN SYSTEM システム



◀おっ、敵兵がのこのこ攻めてきやがったぞ!!

▼城を攻撃されると、防戦アクションになる。





◀スタート直後の画面。まずは各国の(というか各城)の状況をよく調べよう。いきなり攻めたりするなよ。



◀道中で敵に遭遇。戦うかやり過ごすか悩むところ。敵の戦力をよく考えて決めるように。

日が暮れるまでに…!!

▼なんとか敵の城をとることに成功。さっそく兵力の回復を。



▲敵の城を攻めると、この城攻めアクションゲームになる。結構、難しいのだ。

伊豆死守
清盛軍の被害…47人
清盛軍の残存兵数…47人

▲なんとか、敵の攻撃を退けた。しかし、こちらの被害も大きい。
◀敵はちょろちょろとうるさい。出来るだけ倒したほうがいいぞ。



◀他の城は、こんな感じ。なにを企んでいることやら。



実際のゲームの流れにそって、システムを紹介していこう。自分が使う武将を決めたら、ゲームスタート。最初はだいたい4・5人の武将が配下にいる。みな城外にいるので、城の中にいれといてあげよう。次は、敵の城の視察。弱そうな城に目星をつけておくこと。よし、そろそろ攻撃だ!! 敵の城に一番近い城から兵をだそう。このとき、その城は防御が手薄になってしまう。他の兵で城を守ってあげるように。



▶たまには、関係ない土地も調べておいたほうがいいよ。

【FROM MAKER SIDE】



今からおよそ850年前!日本は激動の時を迎えていました。それまで政治を担ってきた貴族の時代が終り、武士が実権を握る時代へと大きく変わり始めていたのです。中でも、当時すでに武士としてある程度の力を蓄えていた源氏と、政治にたけた平家の争いは熾烈を極めました。この「ライジング・サン」は、そんな源氏と平家、そして朝廷をも巻き込んでの大抗争を元に制作されたシミュレーションです。このゲームで、自分だけの歴史を創って下さい。きっと、あたらしい感動にあえるでしょう。

© 1992 NEC TECHNOLOGIES, INC. © 1992 VICTOR MUSICAL INDUSTRIES, INC.

REPORT.3

STRATEGO

ストラテゴ

発売日未定／6900円







【ビクターワン（うそ）ちゃん かく語りき】アメリカ版の軍人将棋みたいなゲームなんだワン。お互いにふせたコマを動かしていき、最終的に相手の王将を倒したほうが勝ち。単純なゲームだけど、一度やったらやめられない中毒ゲームだワン。

アメリカ生まれの頭脳派ゲーム!!

ストラテゴってな〜に!?

That's STRATEGO
ステテテゴについて



▲相手のコマが伏せられて見えないのが分かるでしょ。



▼お互い一個ずつコマを進めて戦う。基本的に、低い数字のコマほど強い。相手のコマにあたると、一瞬相手のコマが見える。

◀コマの配列は、将棋の定石のようにいくつかのパターンがある。



◀戦いも終盤。もうちょっとで勝てるかな？ 相手のコマの動きをよく読むのがポイント。



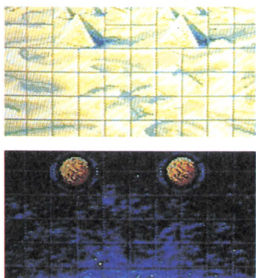
ゲームのルールは、とってもシンプル。軍人将棋のように、お互い伏せたコマを一個ずつ動かし、コマの強弱で勝負を争う。最終的にあいてのフラッグ（王将）をたおせば勝ち。コマは基本的に低い数字ほど強いが、弱いコマでも特定のコマには強かったりとジャンケンのような関係がある。強いコマで、やみくもに戦うのではなく、コマの特徴に合わせた攻撃が勝利の秘密だ。単純だけど、やり始めたら止まらないぞ。

コマの強さを覚えよう！

1	8	9	S	B	F
一応最も強いコマ。ただしSとBには弱い。	弱いコマだけど、爆弾に勝てるただ一つのコマ。	最も弱いコマ。しかし他のコマより早く動ける。	スパイゴマ。1だけには勝つことができる。	爆弾。動けないが、8以外のコマには負けない。	フラッグ。自軍のシンボル。取られたら負け。

ボードやコマを選ぶこともできる

ちょっと地味なかんじのゲームだけど、奥の深いこのゲーム。やればやるほど、ノメリこんじゃうんだよね。でも地味だなぁ、なんて思っちゃったときは、コマやボードをかえて遊ぶこともできるよ。コマもボードもかなりの種類が用意されている。もう、地味なんて言わせないぞ。



◀ボードはこんな感じ。けっこう雰囲気でてるでしょ。



▲コマはSF風からファンタジー風までと、色々なものがとりそろえてある。

【FROM MAKER SIDE】

軍人将棋によく似たタイプのゲームです。ゲームの目的は、相手（コンピュータ）の軍旗を捜し出し奪取することです。それぞれの駒には将軍から偵察兵までの階級が設けられており、各駒の配置や推理等の知性的なところや、駒の進め方、運などが勝敗を左右します。駒やボードのバリエーションを付け加え、単純なゲームの中に沢山のイメージを広げることができます。

©1992 "Accolade",INC. ©1992 VICTOR MUSICAL INDUSTRIES, INC.



REPORT.4

SORCERIAN
ソーサリアン

CDだから許された!最高のソーサリアンが誕生する!!

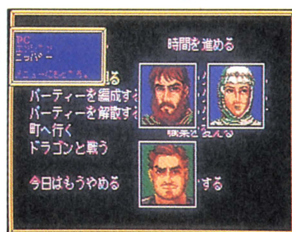
3月下旬発売予定/7200円







【偽ワンちゃん かく語りき】説明の必要がないくらい、有名なパソコン大ヒットRPG。自由に選べる多くのシナリオや、画期的な魔法システムなどで話題になったワン。



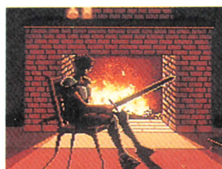
▲パーティー画面では、キャラクターの顔が表示されるようになった。おかげで感情移入しやすいのだ。



◀各シナリオもかなり出来てきている。これはなんのシナリオかな?



うおー、ソーサリアンはどうしたー!! 早く出してくれぇ〜!! と日々絶叫している人、いるでしょう? 安心しよう、開発は順調。パソコン版の忠実な移植を目指しているが、ビジュアルなどスーパCDロムならではの要素も盛り込んでいくそうだから、期待大!!



◀美しいビジュアル。



◀職業もいっぱい。

【FROM MAKER SIDE】

RPGの未来形「ソーサリアン」が、ついにPCに登場。なんといってもこのゲーム、プレイヤーがシナリオを選び、登場人物を作れるのが大きな魅力だ。シナリオは日本ファルコムのオリジナル7本に、ビクターオリジナルを加えた計10本。60種もある職業や多彩な魔法の数々と、楽しみは無限大。さらに、音楽は川井憲次作曲となれば、これは見逃してなんかいられないぞ!!

REPORT.5

ULTRA BOX VOl.6
ウルトラボックス.6

待望の第6弾!!エンジン全開!! ますますパワーアップして登場

1月31日発売/5800円







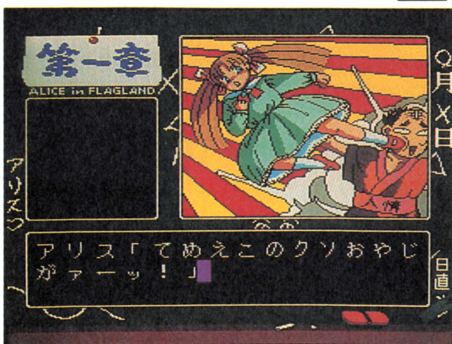
【偽ワンちゃん かく語りき】大人気シリーズ第6弾だワン。今回の最大のポイントは、いろんなメーカーさんの生の声を聞けるトークコーナーだワン。裏話もきけるワン。



◀クスト総集編。カットされたシーンも完全収録。



▲これだけ売ってもいいくらい、面白いRPG、じゃんけん&フェアリーズ。



◀アリスちゃん(笑)が主役の、ヘンなアドベンチャー。

▶水玉先生自らゲームデザインした、恋愛ゲーム。

ますます元気なウルトラボックス。今回でもう6号。だからって内容がつまんなくなるなんてことないぞ!! あのクストの総集編や、大型RPGじゃんけん&フェアリーズ。水玉先生の恋愛講座やゲームパロディの王様、衛藤ヒロユキ氏のフラグの国のアリス…などなど内容大充実!! もち、Hシリーズも健在だ。

【FROM MAKER SIDE】

今号は『ここまでやる!?』のフルボリュームです。一押しは、運がすべての苛酷なRPG「じゃんけん&フェアリーズ」。そしてスタッフも涙なくしては語れない超問題作「フラグの国のアリス」。これは作者・衛藤ヒロユキ自ら挿入曲まで作っちゃう気の入れようだ! また、業界人騒動の特集で迫るソフト図鑑や、あの「クスト」総集編などなど。くれぐれも心して遊んでね。

©1987 1992 日本ファルコム ©1992 VICTOR MUSICAL INDUSTRIES, INC. ©1992 VICTOR MUSICAL INDUSTRIES, INC.





ビクター音産の限りなき挑戦

求めるのは未来、探すのは可能性



◀ここでお話を伺ったのは、いつもお世話になっているニューメディア事業部の小森さん。

時には冒険的、時には家族で楽しめる、と様々なゲームで僕達にいつも新鮮なショックをあたえてくれるビクター音産。ここでは、いつもお世話になっている、ニューメディア事業部の小森さんに今後の展開などについて話を聞いてみたぞ。

編：ビクター音産さんといえば、『シャーロックホームズ』や『マジカルサウルスツアー』など、冒険的とも言える、かなり意欲的な作品を出すメーカーというイメージがあるのですが？

小：そうかもしれません。たしかに私たちはPCエンジンにおいて、実験的とも言える作品を多く発売していますから。

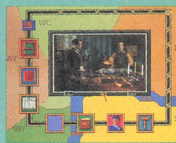
編：それはなぜでしょうか？

小：う〜ん、なんででしょう？（笑）まあ、PCというハードの持つ将来性というか、可能性に惹かれるからでしょうね。

編：とくにCDロムですね。

小：ええ、そうです。私達は色々な作品でCDの持つ可能性にアプローチしてきました。例えばシャーロックのような画像取込や、UB

シャーロックホームズの探偵講座



まさに衝撃的としか言いようのないソフト。ビデオのように動く画面は、CD・ROM²の底力を世界に知らしめた。

ウルトラボックスシリーズ

デジタルマガジンという新しいスタイルを確立したソフト。小つぶながら、様々なゲームを楽しめる。現在5号まで発刊。

のようなマガジンスタイル。そしてデータベースソフトとね。その結果、CDでなにが出来るかではなく、なにをするか？　になってきたと考えています。

編：スーパーCDロムについては？

小：いいですね。ウチも最終的にはスーパーCDロムに移っていくことになると思います。

編：これからのソフトは？

小：とりあえず、発表しているものを出す（笑）。アルシャークもウチからだすことが決定しました。期待の高いソフトですから、じっくり作っていきます。他にもかなり大型の作品を極秘で進めています。って言ったら極秘じゃないですけど（笑）。とにかく、ウチはこれからもPCエンジンに全力投球のつもりです。期待してくださいね。

編：これからも、ビクターさんから目を離せそうにもありませんね。期待しています。

期待のゲームが、続々登場!!

ここまで紹介してきたソフト以外にも、まだまだ色々なソフトが出るぞ!! 海外パソコンで好評だったIT CAME FROM THE DESERTや、今までのTVスポーツシリーズをまとめた、TVスポーツスペシャル。アルシャークも製作絶好調だ。また、上のインタビューで、ちらっと話のでた謎の大型オリジナルゲームも、鋭意制作中とのこと。他にもまだまだ隠し玉があるとか!?

LOOM ルーム

新世代アドベンチャーゲーム。いよいよPC版の画面も出来上がってきた。結構イイ仕上がりみたいだぞ。



アルシャーク

当初ライトスタッフより発売予定だったが、ビクターより発売されることになった。オリジナル版のスタッフも参加して、最高のアルシャークを目指す。



◀今回はイラストでがまんしてね。

IT CAME FROM THE DESERT

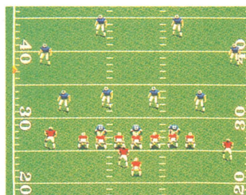
なかなか発表がなくて、やきもきしていた人もいるだろう。開発は現在、急ピッチで進められている。ホームズで世間をあっと言わせたビデオ取込のさらにパワーアップしたものが搭載されているらしい。



◀ゴメーン、これはパソコンのものなんです。

TVスポーツスペシャル

なんと、一枚のCDにベースボール、ホッケー、バスケットボール、そしてアメフトと4本ものゲームが入っている超お買得ソフト。これ一つでスポーツゲームはばっちりだ。



◀どれも面白いゲームばかり。こりゃお得。

ビクター音産STAFF（大募集）

君の若い血をビクターで燃やさないか！

こいつぁ、ビックリ！　ちょ、超大ニュースだ!!　なんとビクター音産さんが本文中でもふれた、大型オリジナルプロジェクトのために現在新スタッフを募集しているのだ。俺にはかんけーねーって？

そんなことないぞ。18歳以上なら誰でも応募資格があるのだ。ゲーム業界で働きたいと思っていた君！　こんなチャンスは滅多にない!!　応募方法を良く読んで、今すぐポストに走れ〜!!



「月並だけど、元気があって自分の意見をはっきりと言える人がいいですね。それとなによりやる気が大切!!　大変な仕事だけど、面白いよ」

応募の方法

簡単な履歴書に、「いまのゲームに思うこと」というテーマで800字ていどのレポートを書いて、『東京都渋谷区千駄ケ谷2-8-16 ビクター音楽産業株式会社　スタッフ募集係』までお送り下さい。作品（イラストなど）のある方は、それも送ってね。

TM& ©1992 LucasArts Entertainment Company. ©1992 VICTOR INDUSTRIES, INC.

NINZIN CLUB

ニンジン倶楽部





「さ、お参りに行くぞ」「やだよ～。父ちゃんたら、元朝参りじゃなくて、谷啓のガチョ～ンをお参りしちゃうんだもの～！」というわけで、GP期間中は本名・住所を書き忘れないでね。

憩のコピー館

これでキミもコピーライターら!!



ポイント＋1

●東京都／フリッツ・フォン・円楽

♪きっとキミはコナミ～

ひ～とりぼっちのグラディウス・イブ……う～ん、2Pプレイしたかったな。

●大阪府／ロシアン

♪優子ォ（UFO）！　でででででんでんでん

どーしても振りをせずにはいられない。

●新潟県／モアイ鳥人

♪もぉDUOにも止まらない～

止まらないDUOネタを続いてもう1本。

●三重県／アニスファーム命

♪DUOんぐりころころ DUOんぶりこ

どんぐりは根性がある。どんぐり一精神を持っているのだ。

●東京都／山川谷海

たんま二歩の位置（らんま½）

二歩？　しちゃいけないの？　そんじゃあ相手の駒はさめないじゃない!?

●愛媛県／ホーミング

寺を見る（テラ・フォーミング）

本誌のテラ某は見ただけでバカがうつるぞ。

●東京都／イシュト・ヴァーン

コナミ春夫でございます。

あ、コナミ沙織のお父さん？　違う？

●青森県／ゲーボー

グラタンです（グラディウス）

●大阪府／たっさん

ありゃ何だ？（サラマンダ）

●長野県／TACOXが5点

斉藤さんと町行く

（マイト・アンド・マジック）

町では情報を集めて、体力回復するのだぞ。

●三重県／平成ファジー男

海底遊覧（ファイティング・ラン）

え、最低遊楽？……あイテッ！……なぜかえぐち団長になぐられたじゃないかー。

●愛媛県／カイワレ泥棒N氏

博多一か那覇

「おいテラ○ト、ハカタへ出張だ！」「取材ですか？」「いや、向かいのスーパー〝ハカタ〟でピザまん買ってこい」「それって出張じゃないんじゃないですかぁ～……トホホホ」

●千葉県／もんなしたろう

保留（コリューン）

船についてるやつ？…そりゃスクリュー！

●福島県／そにック

♪あ～んあんあ乱馬っちゃった
あ～んあんあアドルいた

そゆことで、'92年もよろしくね！



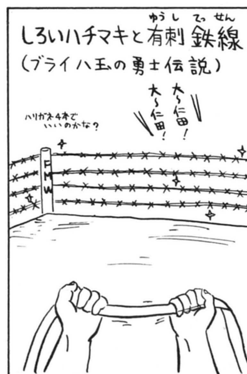
▲神奈川県／道路も泣く　オージーなのはオーストラリアだ。



▲奈良県／ツクテ　リアル(？)で迫力ある(笑)絵が魅力的だ。



▲東京都／べすとすーぷ　そんなふうにも聞こえるかなぁ～…。



▲群馬県／税肉津神　ちょっと遠いけど、泣くな、大仁田～！



▲愛知県／服部かぬか　言葉に出すと意外にピッタリ！

とーきょーどーも TOKYO DOOMO

ポイント+2

1月号の月Pを見たら……どっひゃ〜〜！　166Pもあるじゃあーりませんか。しかもお値段は据え置き。このままいくと1年後あたりには……！　期待してます。

（東京都／3×3EYES）

先号からの増ページはとても反響が大きく、他にもいろいろな声が寄せられている。

「1か月かけても読み終わらない。これから隔月刊にしてほしい！（13才・中学生）」

「本屋で立ち読みしていたら、腕を捻挫してしまいました（16才・高校生）」

「広辞苑とまちがって買ってしまったんだよぉ、でへへへ（22才・バカ）」……おいおいそんなやつぁいねぇよ！

パソコン・マニアの江口団長に質問です。〝アナログディスプレイ対応〟とか〝16色ボード〟とかって、いったい何ですか？

（埼玉県／中村典仁）

それはなんか穴をふさぐスプレーと、カラフルに色わけされたボートのことだ、きっと…。「オイオイ、いーかげんなこと言うじゃない！　質問から察するに、ゲームのパッケージとかマニュアルに書いてあるやつでしょ。まずアナログディスプレイだけど、これはたくさんの色が出せるモニターで、今のゲームはだいたいこのモニターが必要になっている。ケーブルは15Pや9Pが普通（対するモニターにデジタルディスプレイがあるけど、こっちは8色しか出ない。ケーブルは8P）。また、16色ボードは古い98につないで、アナログディスプレイを使える様にするもの。キミはVMらしいけどVM0、2、4だったら必要。21や11なら直接アナログディスプレイを使えるぞ。もし、キミのディスプレイがデジタルなら、アナログモニターを買った方がいいよ。」

PCエンジンLTは、スーパーCD・ROM²に接続できますか？（佐賀県／ラムル）

LTって、あの野球の強い高校のこと？……「オイオイ、そりゃPL！　えーっとね、先号から〝月Pエンジンルーム（今月はP77）〟という質問コーナーができたので、ハードやソフトについてまともな答えを期待する人はそっちに送ってね」……あ、わかった！　LTって、あのでかいレコードのこと……!?「質問のことですが、LTもスーパーCD・ROM²に接続できますよ。」

なぜ月Pのスタッフたちはメロンパンにこだわるのですか？　別にあんパンでもサイパンでもノーパンでも良いと思うのですが。

（鹿児島／ブラボーマーボー）

キミの指摘を待つでもなく、サイパンへはスタッフ旅行ですでに行ったし、ノーパンはまさにテラ○ト。脳がパンクしているのだ。

祈りが通じたのか『天外魔境II』の発売が延期になった。受験生にとってこんな時期に出されちゃ大変だもん。これで『天外II』は合格祝いとなったな、フフフ……。

（埼玉県／エバーグリーン）

『天外II』への注目度は、キミたちの人生を左右しかねないほど大きいってこと？　とにかく今は安心して勉強にうちこんでね。

僕は今、モーレツに感動している。あれだけ期待を集めながら「遅れました」と正直に言えるなんて、遅刻して堂々としている相京とは格が違うぜ。こうなったら、期待をこめまくって100日だろーと、200日だろーと、孫の代まで待とうではないか！　ホント期待してるぜ！

（山梨県／アイルトン）

それはな、遅れてもなお、みんなの期待以上のものができる！という自信があるからだ。オレさまだって同じさ。

おっと、つい先日、山ほど仕事をかかえていながら仕事を休み、実は自慢じゃないが最近6畳一間にトレーニングマシンを買いこんで、意気ごみすぎて筋肉痛を起こして休んでしまったのだが、みじんも恐縮したそぶりのない、オレさまが相京だぜ……てな不遜な顔してるぜ、相変わらずさ。

私はお菓子がわりに、ビオフェルミンをポリポリ食べています。だって、卵ボーロみたいな味しておいし〜んだもん！

（兵庫県／CECIL）

エビイチ先生もお腹がすくと、よく常備薬のトローチをお菓子代わりに食っているぞ。それに、JACKさんは肩こりの貼り薬の代わりに、ガムテープを肩に貼っているし……あ、これは関係ないか。

ニンジンGP中、どのコーナーにいちばん多く投稿ハガキが届きますか？　それといちばんハガキの少ないコーナーも教えてください。（佐賀県／ウルトラマン28号）

比較的多いのは〝憩のコピー館〟〝東京ど〜も〟〝怪力美術館〟の3コーナー。あ、〝ニンジンブックメーカー〟も多いね、ネタ考えなくていいから。一方少ないのは〝雨のルチャ・リブレ〟と〝ブックメーカーの出題編〟あたりかな。でも本当に少ないのは、スタッフたちのおつむの中！　これはコーナーじゃないけど……すんげートホホホなのだ。

雨のルチャリブレ

ポイント+2

ハードとソフトがあるけど、どちらがお好みかしら？……え、コンタクトレンズの話よ。



◀千葉県／安藤充謙　文化人が多いんだ、こういうのって。

中国の「カラオケホール」の看板！今や「カラオケ」は、全人類共通のアミューズメントになってしまったのだ!!



◀埼玉県／エリミネート　お、12月号に続く中国シリーズ！

女子校レポート 秘密の花園だより

ポイント＋1





▲京都府／岬さつき …なんで弁当箱、トイレで持ってたの？



▲長崎県／ゴエモン 台風って、恐ろしいものだなあ。

がんばれ!! 東☆迦羅号泣!!

前回（1月号）で採用した、東☆迦羅号泣さんのハガキに、みんなから応援のハガキがいっぱい届いた。長野県／浜辺渚「味方はかならずいます」。愛知県／元気²さん「勇気をだして!!」他にも多くのハガキが来ている。東さん、結局今のあなたの苦しみは、あなたにしか分からない。でも、あなたを応援している人がいっぱいいることは知っていてほしい。東さんと同じ境遇で苦しむ人、あなたたちにも味方は必ずいる。人に、自分に負けないでほしい。がんばれ!!



▲福島県／中島虎龍 東さん、学校の事はもう一度考えてほしい。



▲茨城県／中村ゆう みんなから応援ハガキがきているぞ。



▲千葉県／三八十 だぶって、その服着るってのは、どう？


▲静岡県／林葦紀 僕の中学は坊主だったのだ。



▲東京都／栗林きゅう ふっ、俺のサイフには86円しか（涙）。

別館 秘密の花園 やきとんナガス鯨団

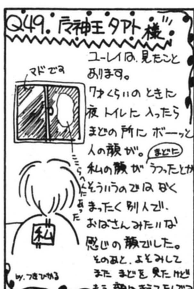
お答え編

ポイント＋1 A46：おもにゲーム、ときどき麻雀をやってます。けっこうハマるんだ。（岡山県／夢十鈴♥）

A47：投稿して載ったことないけど、これ載ったらみんなに見せるわ。（山梨県／断瀬拝♥）



▲神奈川県／松本斎♥ なんとまともな趣味!!


▲東京都／月光♥ …ただのチカンだったり。

A47：お恥ずかしながら、見せ回っています。自分のハガキを、この人、私の友達なの、とか言って。（茨城県／ぽに♥）

A49：家なんか幽霊屋敷!! とくに兄は霊感があるから、しばしば見ます。（茨城県／中村ゆう♥）

A49：小学校の頃、家庭科室前を通ったらいきなり水道の水が出た!! 人は誰もいなかったのに。しかも濡れるはずのない窓が濡れ、教室の半分がびしょぬれに。（千葉県／エジソン♠）

A51：本の占いとかでは、必ず動物とかになっています。でも、やっぱ人間がいいなあ。（福島県／中島虎龍♥）

A52：日本国民全員から一円ずつ頂けたら、一億円以上ものお金がたまるんだけどなぁ。（兵庫県／CECIL♥）

A53：男の人なのに、あんなキレイな絵が描けるなんて、いいなぁ。（京都府／岬さつき♥）

質問編

Q54：みなサンが、将来つきたい職業はなんですか？ お願いしまーす。（埼玉県／シロボン♠）

Q55：最近読んだ本で、これはオススメというのがあったら紹介して下さい。お願いします。（千葉県／安藤充謙♠）

Q56：夜眠れないときは、どうしますか。お願い。（大阪府／げろりん♥）

Q57：もし旅行に行くなら、どこがいいですか。理由も教えて!!（愛知県／CAR-II♠）

Q58：今まで一番恥ずかしかったことは何ですか。（愛知県／KENE酢♠）



▲Q59：神奈川県／てける♠ さあ、どうする？

おさまつくんコーナー

ポイント+1

●「なりトレ」で会社員が剣や銃をもっているのは、よく考えるとすごく恐い。

（神奈川県／ホロニック）

●モンスタープロレスの記事でキラーアマゾンの必殺技がアキレスケン固めとあるが、それで死ぬやつはいない。

（山口県／でゅわっ）

●なぜRPGの主人公たちは、見ず知らずの人たちとあんなに気軽に話せるのだろうか？

（千葉県／岩間恵市）

●「倉庫番」の箱の中には、何が入っているのだろうか？　（東京都／三国太郎太）

●「にこにこ、ぷん」がでたのに、「ひらけ！ポンキッキ」が出ないのはおかしい!!

（神奈川県／てける）

●月P12月号の神楽坂デラックスで、マニアンが「月Pを成人誌にするつもりか？」と言っていたが、すでになりかけてると思ったのは僕だけじゃないはずだ。

（大阪府／ときまる）

●「ファイナルソルジャー」で、自機の形態が変わっても影が変わらないのはなぜだ!!

（埼玉県／メタルホイミン）

●「ドラゴンスレイヤー英雄伝説」のオープニングで、ソニアはおもいっきり自然破壊をしている。　（神奈川県／ドヘタ大王）

●月P12月号のインデックスの「天外魔境Ⅳ」ってなんやねん？　驚いたぞ!!

（東京都／えんどうやすのり）

セナ・プロ 激突討論会

ポイント＋1

―宮沢りえ分科会―

KENE酢（愛知県）：うおー！　すげー！、ボヨヨヨ～ン!!

ロシアン（大阪府）：俺なんか発売日に風邪で休んじゃって、買いにいったと思われるのが嫌で、もう一日休んじゃった。

ふくまるくん（神奈川県）：それにしても、あそこまでやったらそれ以上のことしないと誰も喜ばないと思う。それと、親が脱ぐのを勧めたというのには驚いた。

もんなしたろう（千葉県）：いやいや、今年巨人がBリーグになったからヤケになったんじゃねーの？

CAR－Ⅱ（愛知県）：でも、勇気あるなぁ、と思いました。拍手モン。

編集部：勇気というか、なんというか。

―投稿分科会―

シロボン（埼玉県）：ネタは考えたものより、ひらめいたもののほうがいーみたい。

ときまるくん（大阪府）：僕は載るためにはやっぱり、『愛』が必要だと思います。

編集部：ちょっと恐いなぁ（うそうそ）。

KENE酢（愛知県）：ポストを30分拝んでからハガキを出すと結構よい。

モアイ鳥人（新潟県）：冗談ぬきでさ、本に載ったときってうれしいよね。

イシュト・ヴァーン（東京都）：そうそう、載ったときの喜びは海より深いぜ!!

でける（神奈川県）：でもやっぱ、没にもくじけないでがんばって投稿することだ。

今月のたわけ者はこのみなさんだ！ プロデーマー列伝

ポイント＋1

『耳が遠くなった、といっている祖母はお金の音にはすごく敏感だ』（福島県／そにック）

『満員電車で、ホモのチカンに襲われた時は生きたここちがしなかった』

（東京都／クリシュナ・S）

『切手は貼るときに、切手ではなくハガキのほうをなめるHくん』（山梨県／ムッチー）

『カンニングが先生に見つかったRは「すいません、今度からバレないようにします」と言った強者です』　（東京都／佐藤俊輪）

『「源平討魔伝」を「はらたいらとうまでん」と読んだ友人Ｉ』　（愛知県／KENE酢）

『はっきり言って、うちの両親は私の養育費より、ネコの玉吉に多くの金を使っている』

（東京都／三国太郎太）

『友人Cは「僕はエスパー！　この指一本で学校をパニックにしてみせるぜ!!」といい、火災報知器を押して逃げた』

（東京都／GTくれ）

『手動ドアを自動ドアと勘違いし、おもいっきりドアにぶつかったアホな僕』

（福岡県／健ちゃん）

『「雷電」をおもいっきり「デンデン」と読んで兄に大笑いされたバカな私…』

（長崎県／ゴエモン）

遥かなる広辞苑

ポイント＋1

一石、団長

【結石】団長の中から発見された石は、現在一個だけ。

（大阪府／ときまるくん）

死せる団長、生けるテラモトを走らす

【解釈】団長が出なくなったが、かわりにテラモトが出る。

（三重県／劉備玄徳）

蛙のつらに和田勉

【意味】見分けがつかないこと。

（愛知県／ブリーフ）

泣きっつらに恥

【解釈】涙といっしょに鼻水が出ること。

（愛知県／CAR－Ⅱ）

ニンジン・ブックメーカー

大相撲初場所

千秋楽(最終日)の貴花田、若花田の決まり手を当てろ!!

①うっちゃり ⑤よりきり
②上手投げ ⑥すくい投げ
③下手投げ ⑦あびせたおし
④つきだし ⑧その他

貴花田うっちゃり、若花田その他の場合、①～⑧というふうに書いてくれ!!

▲埼玉県／ホロリン

ポイント＋1

さて、今月もニンジンブックメーカーの時間がやってまいりました。まず、先月の発表から始めます。１月号の付録『桃電』は、全20ページ。したがって正解は、２。先月に続きベッティングは大荒れ、正解者は実に１名という結果になりました。突然ですが、先月（１月号）の紅白に関するベッティングは、発売直後に出場者の正式発表（両者とも辞退）があり、ベッティングを急遽中止。誠に申し訳ありませんがベッティング自体を無効とさせて頂きます。本当にごめんなさい。許して～。今回の締切は１月20日消印有効。一人一通。

愛のデュエットまんがでWINK

ポイント＋1 最近、住所や名前を書かないで応募してくる人が多い!! 謎の粗品や、ポイントが欲しくないのならともかく、出来るだけ書くようにしてほしかったりする。お願いしますよぉ（卑屈）。

まんが71号



◀東京都／イシュト・ヴァーン　しかし、この茶茶○さん、よくにてるよなぁ。

◀沖縄県／ヴァディス　こ、こんなの発表されたら、かなりヤダぞ。でも、ちょっと欲しかったり。

まんが73号



◀兵庫県／光圀　例によって、きれいに落ちちゃってるこの作品。続けるのはかなりムズイよなぁ。

◀埼玉県／ぴょん太　おおう。よくぞあの作品をつないだ。でも、ちょっちグロなネタ。

まんが74号



◀愛形県／クリスタルZ　編集部でも欲しがってる人は多いのだ。誰とは言わないけど、ね。

◀東京都／月光　うーむ、女の子ならではのオチだな。男だったらこんな恐ろしいこと考えん!!

まんが76号



◀京都府／岬さつき　ピーシーいちの美少女？　そりゃ、優子だ。と、激烈技の担当者が言ってました。

◀広島県／津滝東風　むっ、ちび○子ちゃんネタとは、なんとタイムリーな。いけずう。

次号のお題

まんが77号



◀大阪府／八神飛鳥　ジライヤのヘッドギアの秘密が、今日日のもとに!!（おおげさ）

まんが78号



◀神奈川県／てける　ありゃあ、てけるくん今月大活躍だねえ。うしろの太陽がかーいい。

まんが79号



◀千葉県／慢性盲腸男　こりゃ。きちんと住所、名前を書かんかい。書いてないと大変よぉ。

まんが80号



◀北海道／あんぎん　突然できた月Pチーム。なんか汚い手つかいそうだよな。

12月号募集PCフィーバー当選者発表

金賞 285
422

銀賞（下2ケタ）
08 56
34 76
47

金賞当選者一好きなPCソフト1本（5名）

栃木県	斎藤正規
愛知県	鷲見泰昌
愛知県	服部敏大
島根県	山内和則
長崎県	天本隆司

銀賞当選者一月Pオリジナルグッズ（30名）

福島県	田村文博
茨城県	桜井達哉
栃木県	星野孝宏
埼玉県	岡田幸彦
千葉県	打田純也
千葉県	篠塚暁之
千葉県	飯田　朗
千葉県	上野哲也
神奈川県	中戸厚視
長野県	池田康弘
新潟県	武田雄司
岐阜県	千田浩司
岐阜県	菅沼有人
岐阜県	長谷川朋子
静岡県	小林　弘
愛知県	北村昌生
愛知県	小鹿英雄
愛知県	渡辺卓巳
愛知県	林　洋実
大阪府	近藤正敬
大阪府	石黒　忍
岡山県	小野幸彦
広島県	中村猛志
広島県	原田悠史
山口県	福田健一
山口県	村長正敏
福岡県	江渕輝文
佐賀県	落合善貴
熊本県	上村和博
宮崎県	三浦憲夫

ニンジンGP途中経過発表!

月P1月号までの、上位ポイント獲得者

――9ポイント――
イシュト・ヴァーン

――8ポイント――
あったん

――7ポイント――
シロボン

――6ポイント――
モアイ鳥人
KENE酢
翠雲純

――5ポイント――
慢性盲腸男
投稿ボツ太郎
ミスター江っ子
三国太郎太
ラブ牧瀬里穂
メタルホイミン
ふくまるくん
はいからてんき
ゴエモン



★おはがきのコメントはコンコン担当よん♡Ⓑマークはバットマン様のセリフだから、こころして読むように!!今回のメ切は1月31日。よろしくな!!

PC小町倶楽部 クリスマス Xmas 特集

ポイント＋1

★ヤホー！みんな楽しいクリスマスをすごしたかしらん♡　コンコンは残念ながら、今年もBATマンと2人のパーティーだったの…トホホって感じ。Ⓑなんだと！俺様の貴重な時間を、もてないキツネ娘をなぐさめるため費やしてやったというのに!!　Ⓒ何よ！本当はケーキ目当てだったくせに。Ⓑ知ってたのね…。



◀東京都／瀬森るうらさん　独創性と細部にまで時間をかけてる感じに感激♡重ね貼りの芸術ね!!



◀宮城県／ぺーいちさん　細かい線を大事にしてるわぁ♡Ⓑ君の描く女の子はHっぽくて好きだぜ。



◀神奈川県／鯨さん　楽し気な感じが伝わって来るわん♡フワリとした自然な躍動感が見事ねー!!



◀岩手県／ペン子さん　窓の外のデザイン化された街と竜が素敵♡Ⓑ純情そうで見とれちまった!!



◀長崎県／ゴエモンさん　白と黒のコントラストが効果的よねん♡帽子のフワフワもかわゆいっ♡



◀群馬県／貴森ゆうさん

BATマン賞

むりむりした体のラインが何ともHで最高だー!!毎月色っぽい女の子を描いてくれて感動だぜ!!



◀大阪府／みつきんさん　女の子のポーズがいいし背景もスゴイ!!ビルの処理なんてプロ級だわぁ。



◀大阪府／きらりさん　メルヘンな感じで素敵なイラストねん♡優しそうな女の子もよいわん！



◀徳島県／葵村沙夜さん　鋭角な線が魅力的♡表情もとってもいいわ!!



◀茨城県／ぼにさん　かわゆーいっ♡Ⓑポーズも色っぽくて大好きだぜ。



今月のCON²賞

▲埼玉県／小林健一さん

ビューティフルねん♡服のデザインがメチャクチャ上手…!!全体の構成も素敵だし表情がカワユイわん♡



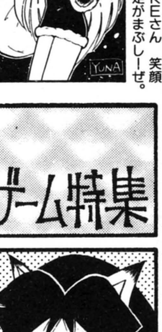
◀石川県／まんさん　いいわぁん♡自信に満ちあふれた感じの表情っ。Ⓑいい味出してるぜっ!!



◀東京都／COBRAさん　今回一番異色なイラスト…アイデア賞ね♡迫力ある構図がカッコいい。



◀愛知県／智田アキさん　すごい細かいっ!!服のしわとかも丁寧ねん!!



◀東京都／M・TAKEさん　笑顔がいいわん♡Ⓑ白い足がまぶしーぜ。

4月号は他機種のゲーム特集

スーパーファミコンやメガドライブゲームボーイなどに出てくる女の子を描いてねん!!

だからF・F・IVのローザさんとか…

リディアでもいいわよ♡



PC小町Jr



◀福岡県／さきひろさん　キレイだわぁ…イラストとしての完成度が高くて何か物語を感じちゃう。



◀兵庫県／光圀さん　うまいっ!!光圀さんのハガキってキツそうでいて微笑ましいから大好きっ♡





落書きギャラリー

埼玉県／竜奇夕海さん▶

▲大阪府／げろりんさん

▲宮城県／成川由希子さん

「PC小町Jr」左端上から、掃部関勇さん、浜辺渚さん、幸田高明さん、伊藤さなえさん。
右下、S2＋さん、ぺーぱーどーるさん、三八十さん、朝霧樹来さん、でした。

イラスト・文責／見田竜介

PCエンジンMANの

高密度怪力美術館

PCグランプリポイント＋1

えー！あけましておめでとうございます。本年もPCエンジンMANをなにとぞ、おひきたてのほどを…。今年もハガキをガンガン無差別に無節操に無責任にのせますので…ヨロシク。

兵庫県　光圀▶バカヤロー！うおりゃー、なんでこんなの採用するんだ!?

大分県　うっとこどっこいしょどっすん▶似てないかもしれんが、好みだ。

大阪府　紅留離▶へんな先生シリーズってのもイイな。第2弾を期待する。

奈良県　M・ファスト▶奇々怪々なストーリー。つづきを募集するゾヨ。

埼玉県　極楽次郎▶お酒飲めない人でも、酔った気で唄いまくれるぞ!!

熊本県　なか林ベルモット▶じゃ君だけ0.5ね。

三重県　ベッペ▶不人気も人気のうちだぜ！㊅

岡山県　デビルズファイヤー7▶おバカさんだねェ。

岡山県　デビルズファイヤー7▶珍しいヤツだな。

岡山県　デビルズファイヤー7▶まー、よくあるテだ。

大阪府／キノコ▶ウ〜ワンワン!!ウガ〜〜ガブッ!!

栃木県　投稿ボツ多郎▶お正月らしい力強い書き初め。

山口県／石野浩二▼複雑メカをよくかいたね!!

東京都／三国太郎太▼早くマンガ家になれって。

岡山県　安西厚生▶よオ〜シ!!言ったなアッ!!

秋田県　ねぎたま乙▶意味ナシなんでもアリ!!

東京都　勇者うっちゃ▶ゲームのやりすぎだろ。

愛知県　ジェラシー▶甘いよな、オレって…。

福島県　オガクズ注意報▶同一人物と思ってた。

長崎県　ゴエモン▶ガハハ、ヘソが茶わかすぜ。

石川県　コアグラIII▶そうそう感謝してくれよ。

奈良県／♥佐藤浩幸♥▼作るの大変だったろ!?

神奈川県／ふくまるくん▼もう終わっちゃった。

読者に書かれる前に、いっとこ。「はげましておめでとう。」

東京都　亀田郎▶L.ベネットは大好きだぜ♥

埼玉県　ぎょっぴ〜モウル様▶そういえば…!?

和歌山県　コウONE▶ご苦労様。尊敬するぜ。

大阪府　少年米君▶流れモンにゃ女はいらねエ。

愛知県　ラブ牧瀬里穂▶まだありそ。送れ!!

東京都　はいからてんき▶杉本記者のハナか？

愛媛県　CD-ROM³▶熱心なんだね。感謝。

埼玉県　エバーグリン▶ホラ、もう載った!!

愛知県　睦月雷丸▶一番タチの悪いタイプだ!!

大阪府　ときまるくん▶月Pの登竜門だぜい!!

愛知県　下半身のネコ▶面白くなきゃダメだよ。

埼玉県　メタルホイミン▶だけどナガスはハゲ。

愛知県　KEN E酢▶二枚続くと倍笑えるな!!

愛知県　KEN E酢▶ナガスのようなボケ…。

神奈川県　わたりか▶人気あるな。あてさき娘。

あて先はコチラ！

〒101-01東京都千代田区一ツ橋2の3の1
小学館　月刊PCエンジン
ニンジン倶楽部②○○○コーナー

12月号ビッグプレゼント当選者発表

①ドラゴンスレイヤー英雄伝説　(3名)
神奈川県　山口たかひさ
長野県　木村大介
愛知県　須山貴志

②ポピュラス・ザ・プロミストランド　(3名)
千葉県　西田省三
京都府　平田敬一
大阪府　福本崇志

③コブラII音楽CD　(5名)
栃木県　鈴木　明
石川県　安用寺修
愛知県　田村徳基
京都府　中西哲正
大阪府　吉崎友亮

④コリューン　(3名)
岐阜県　小森保夫
鳥取県　安達　稔
香川県　谷本香緒利

⑤バブルガムクラッシュ　(3名)
群馬県　舘野典和
福井県　杉元寛行
鳥取県　宮脇憲章

⑥ファイプロ2テレカ　(5名)
岩手県　橋本直樹
東京都　白川匡悌
神奈川県　山本健太郎
静岡県　服部朋広
兵庫県　後藤彰彦

⑦バニラシンドロームテレカ　(3名)
埼玉県　新井裕二
東京都　小野高史
福岡県　田中孝之

⑧モンスタープロレスTシャツ　(5名)
北海道　島田　満
福島県　佐藤良夫
神奈川県　小山竜彦
大阪府　山下兼哉
高知県　山本洋司

⑨ヴァリスIVシングルCD(5名)
青森県　柏崎隆志
埼玉県　森田章久
千葉県　小川智弘
神奈川県　紀真美子
岐阜県　水野直行

⑩めざせ〈夢の土地つき〉大豪邸（6名)
秋田県　木曽　学
山形県　山沢顕雄
群馬県　市川亮太
東京都　岩崎慎吾
愛媛県　水口貞也
福岡県　荒牧真也

⑪パノラマカメラ　(1名)
静岡県　小柳　匠

⑫月P特製カードホルダー　(10名)
北海道　大滝朝香
茨城県　上遠野昌延
埼玉県　今成秀典
東京都　島守　努
愛知県　石黒　圭
三重県　清水大器
大阪府　前田勇輝
兵庫県　古賀文泰
鳥取県　吉岡正己
長崎県　西村洋介

⑬えんぴつけずり　(3名)
和歌山県　東山勝彦
広島県　平野高穂
福岡県　中原寛之

⑭フェラーリ型電話　(2名)
青森県　渋谷俊城
山口県　金藤智子

⑮腕時計　(1名)
愛知県　堀場　敦

⑯マルチタップ　(6名)
北海道　高木馨太
岩手県　佐藤洋平
東京都　酒井宏輔
石川県　中村正史
滋賀県　宮西宏明
大阪府　吉田建二

⑰カチンコ型電卓　(5名)
青森県　石田　明
岩手県　平原　涼
東京都　奥津俊哉
神奈川県　山口　篤
広島県　佐久間新吾

⑱アニマルクリーナー　(5名)
埼玉県　桝原栄作
千葉県　矢内征一
新潟県　岩井潤一
兵庫県　中西康晴
福岡県　大原正和

⑲天の声バンク　(6名)
秋田県　志戸田悟
福島県　橋本恭一
神奈川県　細谷拡司
滋賀県　北脇康作
兵庫県　松本伊宏
長崎県　木村　淳

⑳ロータス腕時計　(3名)
北海道　宮下直人
兵庫県　森田康資
島根県　石倉慎治

㉑プラモデル　ブラウンティレル020ホンダ　(5名)
東京都　菊池英哲
愛知県　杉浦　篤
滋賀県　池元　晃
鳥取県　宮本英利
島根県　半田幸助

㉒ロータステレカ　(10名)
埼玉県　嶋村孝弘
東京都　後和直樹
富山県　中村友紀
岐阜県　安東大介
愛知県　山崎隆治
愛知県　西尾将司
広島県　藤岡聡介
香川県　大林和史
福岡県　白木原誠
大分県　後藤克利

㉓RCカー　ロータス102Bジャッド　(1名)
新潟県　田中信人

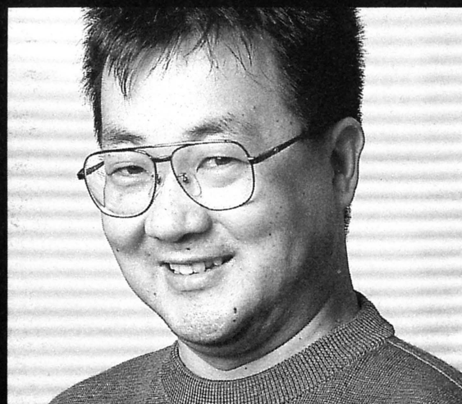
㉔中嶋美智代ちゃんテレホンカード(5名)
北海道　山本光治
茨城県　石塚雅士
東京都　斉藤　淳
滋賀県　長谷川雄一
宮崎県　正木浩二

■ゲームデザイナーを目指すキミのために■

(熱血!! さくま塾 全国版)

第3回

RPGの作り方を元に、ゲームデザイナーへの道をキミに教える『熱血!! さくま塾』。今月はマップの考え方についての講義だ。といっても、今回は、ちゃんとした完成版のマップではなくて、最初の叩き台となるマップについての話を中心に進めて行くぞ。



ゲームデザイナーへの道3

今月のテーマ

マップを考えてみよう!

先月号でストーリーの考え方を説明しましたが、どんなお話にするか考えてみましたか?

さて、ストーリーと共に、ゲームの世界観を組み立てるのがマップです。おおまかなストーリーとおおまかなマップができれば、そこからイベントなどを含んだシナリオに発展させて行くことができます。

ただ、マップというのは、シナリオやゲーム作りの段階で、何回も直す必要がでてきます。最初は、ゲームの世界観をつかむようなつもりで、軽い気持ちで考えて行きましょう。



イラスト/やぶのてんや

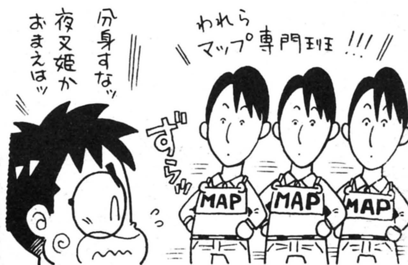
◆桃太郎チームのマップ作り◆

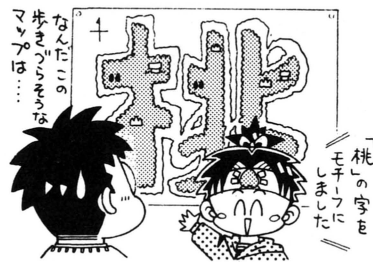
桃太郎チームが最初に作った『桃太郎伝説』のときのマップ作りは簡単でした。

なにしろマップどころか、ゲーム自体作るのが初めてだったので、とにかくホワイトボードに大きく世界地図を書いて、思いつくまま村をぶち込むという荒々しいやり方だったのです。

でもこの方が、五大湖のところを「ほほえみの村」にしてとか、オーストラリアのところの村から鬼が島に行けるようにしよう(当時まだ竹取りの村の名称は決まっていなかった)などという未定の部分を決めるときがすごく楽だったのです。

いまだから言えるけど、みんなで「鬼が島は日本ね。で鬼が島の入り口はハドソンのある札幌から入るようにしよう!! ハドソンは悪の巣窟」なんていう危ない会話をしながらゲラゲラ笑って作っていたのです。





続いて作った『忍者らホイ!』でもマップを『忍』の字にして遊んだ桃太郎チームでしたが、これはまんまと大失敗。実際のテレビ画面に落として見ると、クネクネした地形で覚えづらい。かなり歩いた後でも「ここはどこだ?」という気にさせてしまうマップだったのです。これも初期段階でテスト・プレイヤーにチェックさせておけばよかったのですが、つい怠けたばかりに致命傷になってしまいました。

現在はマップ専門班、総勢約1名(笑)を作って、真剣に取り組んでいます。

マップとは何かを覚えよう!!

まずは5㎜方眼紙を用意してください。

次に16マス×16マスの正方形を書いてみましょう。これがテレビの1画面になります。

…といっても正確には、上下一列は半分ぐらい切れてしまうので、業界的には縦14×横16マスなどと呼んでいます。まあ、あまり難しく考えないで、テレビの四角い画面を書くんだぐらいの軽い気持ちでいきましょう。

この1画面がどのくらいの大きさかというと『桃伝』シリーズの「すずめのお宿」がこの大きさです。もっとわかりやすく言えば、ギャグ大陸の『アホ』の文字がちょうど1画面です。

この真ん中に桃太郎が入ります。

ゲームにおける、ありふれた景色ですね。

さてここから問題。なんと！ ゲームではキャラクター（たとえば桃太郎）が動くわけですが、じつは桃太郎は動いていなくて、下のマップが動いているのです！ そう、テレビや映画のコントなどで電車に乗っていて動いているように見せるために、人物は動かさずに窓の景色を動かしますね。あれとおなじ原理です。

だからみなさんは桃太郎を右や左や上、下に動かしているつもりだったでしょうが、じつは地面（マップ）を動かしていたわけなのです。

よくスクロールという言葉を聞くと思いますが、この地面のほうを動かすので、スクロールという言い方をするわけです。

すでに知ってる人にはたいしたことではないのですが、私など最初画面を動かさずに、桃太郎だけが部屋の隅に行くようにしてくれと言って、何度ハドソンのプログラマーさんを困らせたことか。

まずはこのからくりを覚えてください。



画面フレームを作ろう!!

スクロールなどという面倒なことは実際にゲーム作家になってから深く考えればいいので、みなさんはまず思いつくマップを描きましょう。

テレビ1画面におさまるように、島を描いてみましょう。その真ん中に村をひとつ描きます。

これだと村を出たとたん、すべての地形が見渡せてしまって「さあ、これからどんなことが起こるのだろうか？」というワクワク、ドキドキする喜びがなくなってしまいます。

そこでさらに方眼紙に大きな画面を描きます。たとえばテレビ1画面分の縦横2倍の画面にしてみましょう。そして左右に村などを置けば、片方の村を出たとき「次の村は一体どっちなんだ？」というハラハラ、ドキドキ感を作ることができます。

さてここで、図画工作のお時間です。「画面フレーム」というものを作りましょう。

段ボールを、縦12cm×横12cmくらいの大きさに切ります。そしてなかを縦8cm×横8cmに切り抜きます。手先の器用な人はくりぬいた部分に透明なセルなどを入れて、セルのまんなかに印を付けてください。この印の部分が桃太郎の現在位置を示すのです。

これは5㎜方眼紙でマップを描いたときに、この画面フレームを上に置いてずらして行くと、実際ゲームをやったときに、キャラクター（たとえば桃太郎）がどのように動くのかがわかります。

これであの「村がない！ 村がない！」と言いながら一歩進むと「村があったあ!!」と喜ぶ、あのイベントを計算して作ることができるようになるわけです。作家気分にもなれて心地よい「画面フレーム」は、是非、一家に一枚？ですね。



村や城を配置してみよう!!

画面フレームを作ったら、マップに思いつくまま、村、城、山、川を書き込んでみましょう。

川を上流に向かって進んで行くと、向う岸にお城が見えたりします。

「うへーっ。橋を渡っておけばよかった」

なんてことを演出できるのが、画面フレームのおかげなのです。

さらにマップ作りは人間工学の世界にまで及びます（ちょっとオーバー）。

友だちにRPGのゲームをたくさんやってもらって、人はマップ上をどう動くかを研究します。すると不思議なことに、90%以上の人が最初の村を出たら、上に向かって進んで行くのです。なぜなのでしょう？ 原因はつかめていませんが、とにかくすごい確率のデータなので、この習性を活かしたマップ作りを考えましょう。

たとえばユーザーのことをよく考えたRPGでは、最初の村の位置は、半島の下の方にあって、村を出て下に行くとすぐ道がとぎれてしまうような地形になっているはずです。これが延々下に向かって地形が延びていて、村や城があるマップにしてしまったら、ユーザーは下を無視してどんどん上に向かって進んでしまうわけですから、ゲーム・バランスはくるうし、敵キャラの分布は合わなくなるしで、大変なことになってしまいます。

マップを作ったら、まず友だちに画面フレームで動いてもらいましょう。こっちが意図して作ったマップを見事なくらい無視して歩いてくれて愕然とするはずです。

だからあまり根を詰めてマップを作るより、どうせ何回も直すんだぐらいの軽い気持ちでマップを書いてみましょう。



さくま塾 0期生コーナー

0期生からの投稿が続々と増えてくる中、1期生（きみたち読者のことだ）のみんなも、早く投稿したくてウズウズしてるんじゃないかな？　次号からは、みんなから募集した宿題の発表もやって行くから、楽しみに待っててね。

伝説の島～ムー大陸物語～

北海道／犬養正彦君

ムー大陸を舞台にしたファンタジーRPG。『滅びの楽曲』『滅びの呪文』『滅びの笛』の呪術で悪魔を呼び出したルシファーを倒し、悪魔に住みつかれたムー大陸を、海底深く沈めて封印するのが目的。

ゲームに登場するパーティは音楽家で、各地で曲を覚え、その曲を戦闘などに使いながら冒険して行く。

企画書はＢ５サイズで表紙付きの14ページ。1部カラーになっている。







講評

主人公が各地を歩いて、作曲をしてその曲が戦闘中にも使えるパターンを重視したシナリオになっています。

しかし多くのゲーム・デザイナーがこれに挑戦したあげく、断念しているのです。『桃太郎伝説』でも猿にこれをやらそうと何度もシミュレートしているのですがうまく行きません。音楽を聞き飽きるのです。しかも1曲終わるまで待つのは非常に苦痛です。ただでさえ戦闘は短く終わりたいものです。

新しいアイデアは、実はすでに断念してることが多いということも覚えておいてください。

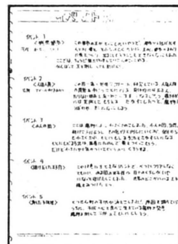
FINAL MEANS

千葉県／飯島貴光君

時間を行き来するファンタジーRPG。企画書は表紙付きの13ページでオープニングなどはカラーのマンガになっている。

遥か未来、科学が滅びた魔法世界。大魔法使いによって魔物は過去に飛ばされ、世の中は平和になっていた。だが、人の存在しない時代に魔物を飛ばしたはずが、大魔法使いのミスで1万35年前、その時代の人々のいう1991年に飛ばしてしまった。そこで、魔物を倒せる力を持った魔法使いを過去に送ったが…。




講評

天気の概念を入れたところがいい。

天気によっては使えない魔法、嵐の日には船に乗れないなど、内容はともかくどんな風に描いているのか買って見てみたくなる。この気持ちにさせることが一番ゲーム作りでは大切です。ただ天気を扱っているので、雨のときには傘を持っていないととか、ひょうに当たるとダメージがとか、マイナス面のアイデアばかり出ているのが気になります。この天気だと画面上の敵が現れただけで経験値とお金を置いて逃げて行ってしまうぐらいの爽快感が欲しい。ゲームは楽しませてくれなくちゃ。

学園HERO

埼玉県／菅沼茂行君

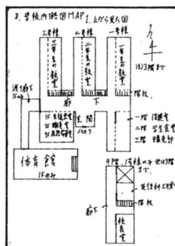
学園を舞台にした３ＤRPGで、パーティではなく一人で冒険して行くタイプ。

あまりに成績の悪い主人公、彼を救済するために変わり者の校長先生が考えたのが、学園をダンジョンに見立て、4人のボスを倒させるというムチャクチャなものだった。というのがストーリー。様々な教室をまわってアイテムを入手しながら、進んで行く。

Ｂ５サイズ16ページの企画書は、表紙やキャラクター紹介がカラーで描かれている。







講評

おもしろい。成績の悪い主人公のために校長先生が考えた救済策が校舎まるごとダンジョンにして、4人のボスを倒させる荒唐無稽さがいい。しかもアイテムにヤキソバパン、カツサンドなどといかにも学園風の回復アイテムなどがあるのもいい。敵キャラも陸上部員だったり、バスケ部員だったりして、敵の強さも出てきただけで想像できるのがよい。

ではゲーム化できるかというと……×である。RPGを買う人というのは壮大なドラマの主人公になりたいので、学園のヒーロー程度では6400円なりを払うことに決意がいる。しかも３Ｄファンは作品に崇高なものを求める人が多いので今のところは無理でしょうね。

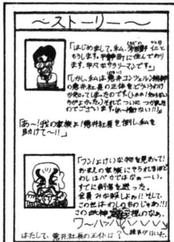
ファミリーパニック

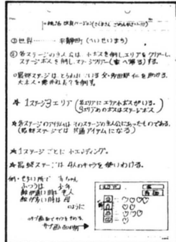
高知県／門脇 忍君

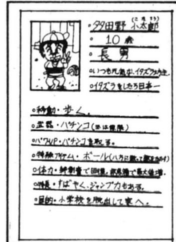
悪井コンツェルンの社長の正体を知ってしまった平凡なサラリーマン・多田野仁が社長にさらわれた。そこで、４人の家族が彼を助けに行くという横スクロールタイプのアクションゲーム。

家族の各キャラによって武器や行動に特徴がある。

企画書は、26ページのＢ５サイズ。前作の『新・水戸黄門』同様、人物紹介や敵キャラ紹介などの単元ごとに扉が付けられている。









講評

いまのところ門脇くんが０期生の中で一番将来性を感じさせてくれているので、あえて厳しく接します!! 今回の作品はただの思い付きを文章にしただけです。これではただの日記です。どこが魅力的で新しい部分なのかが、わずか半ページ程度しか書かれていません。

ゲーム作りは秘伝のタレ作りのようなものです。何日も何日も煮込んで作り上げるものです。おいしい牛肉（ひらめいたアイデア）に、秘伝のソースをかけて食べさせてくれなくちゃ。私たちはゲームの料理人をめざしてるんでしょ？

芸能QUEST'91

群馬県／TAM君

91年の話題になった有名人や物などが登場するギャグRPG。

田舎から出てきた俳優志願の少年、お笑い芸人志願、アイドル志願の３人が、日本の主要都市でライバルと戦いながら、日本一のスターを目指すのだ。

芸能界を舞台にしたということで、コマンドやステータスなどにも、それらしい名前が使われている。

企画書はＢ６サイズで６ページのもの。









講評

『桃伝』シリーズで芸能人キャラが出るので思いついたと書いてあったけど、残念ながら『芸能ネタ』はゲームにおいて、塩、胡椒程度の味付けにはなるけど、主食にはならないんだな。プロ野球選手なら年俸１億だ、３億だと具体的に頂点を極めたらどのくらいの喜びがあるか想像できていいんだけど、芸能界で頂点を極めても、どうなのか意外に謎でしょ？ ゲームは自分のかなわぬ夢をかなえてみたいわけだから、想像のつく夢を描きたいわけですよ。アイテムの「ベンツの称号」など笑えるんだけど難しいねえ、芸能界物は。

さくま塾 宿題＆質問大募集

今月はラフのマップを大募集

今月はマップのことを講義したので宿題もやっぱりマップにしましょう。ある小さな島のマップを書いてみましょう。川を通したり、山を描いたり、木を植えたりしてみましょう。

必ず村または城を合計２つ書いてください。村２つでも城２つでもOK。村と城がひとつずつでもOK。

応募は５㎜方眼紙で。

今回の16×16画面の講義がどのくらいみんなに伝わったかも知りたいので、うまく描こうとせずに気楽に応募してみてください。よろしくね。

また、ゲーム作りに関する質問なども大募集。わからないこと、知りたいことがあったら、『質問』と書いてあて先の住所まで送ってね。質問の場合は、ハガキでも封筒でもかまわないぞ。



応募のきまり

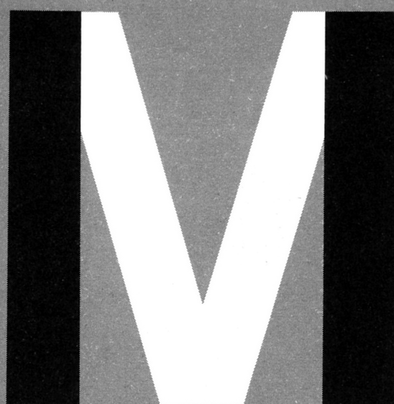
今月の宿題は、５㎜の方眼紙（５㎜ごとに太い線が入っている方眼紙でOK）で、できればこれも先月募集したストーリーと同じ様にＡ４サイズの方眼紙で送ってほしい。紙は、縦、横どちらに使ってもかまわない。送るときは、先号と同様、Ａ４サイズが入る封筒で、紙が折れないように厚紙を入れて送ってほしい。また、応募作品は返却しないので、必要な人はコピーを取って送ってね。

あて先
〒101-01 東京都千代田区
一ツ橋2-3-1
小学館・月刊PCエンジン
熱血！さくま塾全国版②係

〆切・1992年1月20日 消印有効

ソフトハウス大募集

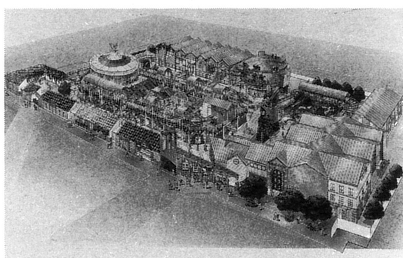
この『熱血!! さくま塾全国版』では、今後も読者の企画書などを掲載していきます。そこで、もっとよく企画書を見てみたい、このアイディアを使って見たい、などソフトハウスの方でこの企画に興味を持たれた方がいらっしゃいましたら編集部までご連絡下さい。また、広くゲームデザイナーを育てることがこの企画の目的ですので、PCエンジン未参入のソフトハウスの方でも結構です。各作者と相談の上、ご連絡差し上げます。



冬休みにはゆっくりCDを聴いていたいし、好きな映画だって観に行きたい。そんなときにはこのメディアプレスがお手伝い。

Amuse-ment

ナムコが都市型テーマパークを'92年2月29日にオープン!

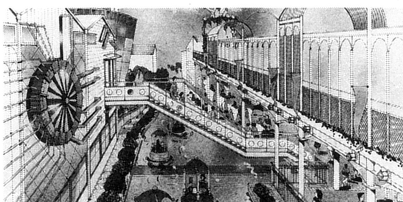


▲施設内には、おもしろそうなアトラクションがいっぱい。

ナムコさんが、'92年の2月29日、東急二子玉川園駅東口に都市型テーマパーク「ナムコ・ワンダーエッグ」をオープン。ワンダーイマジネーションを基本テーマに、14種類のアトラクションが用意されているんだ。リードターゲットとなるのは、想像力と好奇心いっぱいの若い女性。とはいっても、遊び心にあふれたアトラクションばかりだから、子どもから大人まで誰でも楽しめちゃうぞ。

全体は5つのゾーンで構成されていて、イベントがたえない「エルズ広場」、バージョンアップした"ギャラクシアン"のある「時の工場」、"ドルアーガの塔"など3つのアトラクションがある「蕨の城」ほか、楽しみもいろいろ。

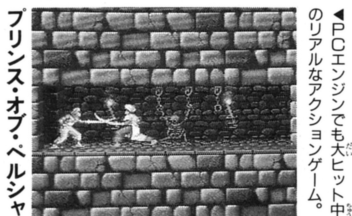
●入園料大人800円、子ども400円。営業は夜10時まで。



▲5つのゾーンに14種類のアトラクションがあるぞ。

Game

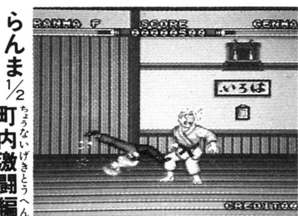
メサイヤからSFCソフトが2本発売されるぞっ!!



プリンス・オブ・ペルシャ

◀PCエンジンでも大ヒット中のリアルなアクションゲーム。

PCエンジンでもヒット作を次々と登場させているメサイヤさんが、スーパーファミコンに参入。2本とも'92年春発売予定。



らんま½ 町内激闘編

◀2人プレイで対戦もできるアクションゲーム「らんま½」。

発売が予定されているのは上の2本のソフト。どちらもリアルで細かい動きを再現したアクションゲームだぞ。

Event

コロコロコミックフェスティバルが福井だるまや西武で1月2日から開かれる!!



▲コロコロの人気キャラが会場にいっぱい!

1月2日(木)〜6日(月)の5日間、福井だるまや西武7F催事場で「コロコロコミックフェスティバル」が開催される。PCエンジンコーナーを始め、人気キャラのゲームラリー、ミニ四駆、SFCなど、おもしろホビーがぎっしりつまったイベントだ。



◀開催時間は10時〜18時。最終日のみ16時に終了するよ。

Book

「ハドソン魔境」でハドソンソフトのすべてがわかる!



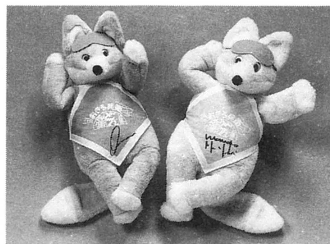
▲みのり書房から750円で発売中だ。

一冊まるごと、ハドソンのソフトを収録した「ハドソン魔境・原人爆発伝説」。「天外魔境」、「スーパー桃太郎電鉄II」、「モンビット」ほか人気作のコミックを掲載。さくまあきら氏、広井王子氏、榎本一夫氏のスペシャル座談会まである特別編集号だ。

〈訂正とお詫び〉本誌12月号ドンドンツキツキWプレゼントキャンペーン告知広告で下記の開催店名に誤りがありました。大阪府 大阪市 ニノミヤ電波ザウルスをニノミヤ電脳ザウルスに訂正しお詫びいたします。 株式会社ハドソン

Present

日清のどん兵衛「おきろ兵衛パート2」プレゼントキャンペーン実施！



▲今度のは腕でトントンたたいて起こすしくみ。

日清のどん兵衛商品の上ブタ2枚を送って、目覚ましまくら「おきろ兵衛」を当てちゃおう。応募方法は、対象商品の上ブタ2枚（ミニは2枚で1枚分）を1口として封筒に入れ、郵便番号、住所、氏名、年齢、職業、電話番号、希望タイプ（モモコ＝菊池桃子の声か、イモリ＝井森美幸の声）を書いて、〒105東京都港区新橋1-9-6（株）旭通信社　日清のどん兵衛「おきろ兵衛パート2」プレゼント月P②係に。最終しめ切り／2月15日消印有効

Goods

わすれん坊くんのための時間割クロック「じかんわりくん」



▲カラーで見せられないのが残念だけど、色はブレーやレッドを使っていてとてもカラフル。

小学生のための便利な時間割クロックがこの「じかんわりくん」。1週間の時間割を記憶させておけば、毎晩、次の日の科目数と科目名を自動的に表示してくれるんだ。表示は毎日お昼の12時に切りかわるから、当日の朝もチェックできるってわけ。教科書などの準備がバッチリできるし、これで忘れものをしなくてもすむようになるはず。

科目名は12科目から登録。塾、スポーツ、遊びなどの予定をマークで記憶することもできるんだ。カシオから7000円で発売中。

Cinema

先月に続いて、お正月映画特集の第2弾！　今月紹介するのは次の4本。ちょっとばかりアダルトなムードの作品をそろえてみたぞ。どの作品も大ヒット上映中のものばかり。

「ケープ・フィアー」



▲J・リー・トンプソンのスリラー「恐怖の岬」を再映画化。

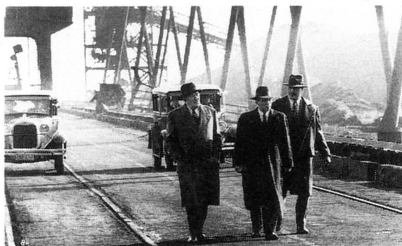
長期の刑期を終えて出所した犯罪者マックス（ロバート・デ・ニーロ）は、自分を監獄行きにした弁護士（ニック・ノルティ）とその家族に復讐をくわだてる。監督は、マーティン・スコセッシ。

●UIP配給／上映中



▲デ・ニーロの迫真の演技、役作りが見もの。

「モブスターズ～青春の群像～」



▲新人のマイケル・カーベルニコフが監督。



◀巨大な犯罪シンジケートを築いた男たちの物語。

チャールズ・ルチアーノをボスとする、4人のギャングたち。暗黒街を舞台に、密造酒、麻薬の売買で一気に新勢力として有名になる。実在の人物がモデルになっているんだ。出演はボス役のクリスチャン・スレイターほか若手の人気スターたち。

●UIP配給／上映中

「ザ・コミットメンツ」



▲キャスティングは、アイルランド出身の無名の新人たち。



▲映画では12曲の名曲を演奏。

アイルランドの首都、ダブリンに住む若者ジミーは、本格的なソウル・バンドを作ろうと、メンバーを集める。素人同然の12人で結成されたバンド“ザ・コミットメンツ”。エキサイティングなサウンドとともに、感動のサクセス・ストーリーが始まる。監督は、次々と話題作を提供するアラン・パーカー。

●ワーナー・ブラザーズ配給／上映中

「愛の選択」



▲死のせまるビクターと、その看護をするヒラリー。

「プリティ・ウーマン」で人気爆発のジュリア・ロバーツが主役のヒラリーを演じる。白血病に冒されたビクターの看護をするうち、2人は愛し合うようになるのだが…。

●20世紀FOX配給／上映中



▲涙と感動のラブ・ストーリーだ。

CDG

オリジナル・サウンド・トラックCDG「スーパー・ダンジョン・マスター」



▲「スーパー・ダンジョン・マスター」。ビクター音産／1月21日発売／3000円。VINL−1。

SFC用に新しく作曲したBGMの中から、10曲を選曲した「ダンジョン・マスター」のサウンド。これに、イメージをみごとにとらえたグラフィックをプラス。グレードの高い映像と音にびっくりするはず。CDGはもちろんPCエンジンのCD・ROM²システムで楽しめるよ。

CD

「らんま1/2」の"乱馬的企画音盤"4作目は何と45曲収録でかるた付き。



▲「乱馬的企画音盤Ⅳ（らんま1/2）格闘歌かるた」。ポニーキャニオン／発売中／3200円。

〔あ〕から〔ん〕までの歌が45曲も入ったぜいたくなアルバムだぞ。しかも、各楽曲に合わせた45枚の描きおろしのかるた付き、とくれば、らんまファンは黙っていられないね。CDシャッフル機能を使って、お正月に「格闘かるた」で遊んじゃおう。●PCCG−00163

Video

アニメの人気3作がTVシリーズ完全収録版としてVHSテープで登場！



▲全218話、50本セット、29万1000円。



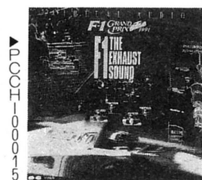
▼全96話、24本セット、14万2000円。



▲全37話、10本セット、5万8000円。

TVシリーズを完全に収録したLDセット「うる星やつら」(50枚組)、「めぞん一刻」(24枚組)を完売した超人気シリーズが、ファンの熱い要望にこたえて、VHSのセットで登場。新しく登場した「みゆき」は、1月にLDセット（こちらは10枚組で6万3000円）も発売される。VHSのVTセットは、どれも12月20日にキティレコードより発売中。完売しないうちに手に入れよう。

CD & VIDEO



▶PCCH−00015

F-1GPザ・エグゾーストサウンド

最先端の立体音響テクノロジー"ヴァーチャル・オーディオ"を採用した大迫力のサウンドが楽しめる。'91年鈴鹿GP。ポニーキャニオン／1月21日発売／2800円



▶PCCB−00079

メタルブラック／タイトー

タイトーの最新シューティングゲームが1500シリーズに登場！ゲームオリジナル音も、ZUNTATA MIXで収録。ポニーキャニオン／1月21日発売／1500円



▶KTCR−1131

うる星やつら・REMIX

うる星やつらの主題歌のうち、ファンクラブ会報誌でベスト10に選ばれた主題歌を、ダンサブルにリミックス。キティレコード／発売中／3000円



▶KIVE−16

出たな!!ツインビー

1周目は2人同時プレイ、2周目は1人プレイを完全収録。想像を絶する量の弾を"しっぽバリア"を駆使して避ける技も紹介。キング／1月21日発売／6000円



▶KICA−7508

XEXEX〜コナミ短形波倶楽部〜

ファンの要望にこたえて、ついにCD化。矩形波のアレンジ4曲と、未収録の音源も入っていて、ファンには涙もん。キング／1月21日発売／2800円



▶PCLP−00243

ストリートファイターII

全ナンバーのエンディングまでを完全収録したLD。天才ゲーマーMr.まさし君によるパーフェクト攻略。ポニーキャニオン／発売中／4900円



▶PCLP−00271

ストリートファイターII〜場外乱闘編〜

ゲーメストの天才プレイヤー集団が見せる華麗な技、連続技、珍プレーも収録。全キャライラストやデータも紹介のLD。ポニーキャニオン／1月21日発売／5800円



▶KIVE−15

XEXEX

ゲーム史上最強のグラフィックをほこるシューティングゲームがビデオになった。2周目クリアまで収録。1周目はノーミスクリア。キング／1月21日発売／6500円

School

「バンタン電脳情報学院」'92年度生徒募集要項



▲マッキントッシュIISI、IISXを1人1台使える設備。

バンタンデザイン研究所から生まれた電脳情報学院は、コンピュータゲームをビジュアルコミュニケーションのひとつと位置づけ、サウンド、CGなど多方面からアプローチしている。1年次はコンピュータの基礎を学び、情報処理技術を身につけるカリキュラム。2年次は、より高度に専門的なプランナー、グラフィック、サウンドなどから選択して授業を受ける。

- ●募集人数　400名
- ●願書受付期間　～'92年3月28日(土)
- ●学習期間　2年
- ●学費　120万(選考料：25000円は別)
- ●学校所在地　東京都渋谷区恵比須3－1－8
- ●問い合わせ　03－3719－3511

ヒューマン・クリエイティブ・スクールで合同企業説明会が行われたぞ！



▲12社のソフト・メーカーさんが参加して説明。

ヒューマン・クリエイティブ・スクールの、来年3月卒業予定者120名を対象に、12月12日、吉祥寺第一ホテルにおいて合同企業説明会が実施されたぞ。参加した企業は、ライズ（セイブ開発）、セガ・エンタープライゼス、タイトー、シュールドウェーブ（タケル）、テクモ、日本物産、バンダイ、バンプレスト、ヒューマン、ビデオシステム、ベック、以上の11社。オブザーバーとしてコナミも参加。各企業の説明会の後、各企業ごとにもうけられたブースで企業と生徒たちの面談も行われた。さすがにみんな真剣な表情で、熱心に質問もしていたぞ。午後には金子満さんの講演も実施。

会場には生徒たちの作品が展示されていたけど、とても91年の4月に入学した生徒の作品とは思えないほどグレードが高い。卒業生が業界で注目を集めるはずだね。

エニックスゲームデザイナーズスクール開校日、住所等が正式決定！

先月紹介したエニックスゲームスクールの開校日は、4月23日から4月6日に、所在地のビル名はOBSビルではなく、OBCビルに訂正。入試問題は、数学、パズル、ゲームの知識、デザイン表現などでテストされるぞ。面接では、常識的事項、あいさつ、礼儀などが重要視される。

ライバルはキミのシュートをボーゼンと見送る。

WLS ワンダーライフスペシャル



全プレーヤー㊙データ初公開
誰も知らなかった超テクニック
インタビュー
Jリーグ若手トリオ〈武田、北沢、菊地〉
—ほかワールドカップを勝ち抜くための情報満載

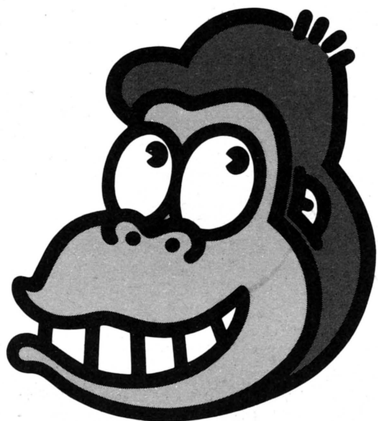
スーパーフォーメーションサッカー
公式ガイドBOOK

1月24日発売予定
定価680円(税込)

小学館

スキーとゲームとおモチと初詣と……勉強。

MONTHLY PC ENGINE



愛読者アンケート

新年を占うつもりで、ゲームの合間にでも、応募してみようね。吉と出るか、運だめし。

この本について

1 月刊PCエンジン2月号で、おもしろかったものを3つ選んでください。

①パロディウスだ！ ②改造町人シュビビンマン3 ③スプリガンmark 2 ④ちびまる子ちゃん ⑤斬～陽炎の時代 ⑥ゲート・オブ・サンダー ⑦ミズバク大冒険 ⑧金盞花京絵皿殺人事件 ⑨魔物ハンター妖子 ⑩未来少年コナン ⑪フォゴットンワールド ⑫超時空要塞マクロス ⑬冒険男爵ドン ⑭サイバードッジ ⑮NHK大河ドラマ太平記 ⑯天外魔境II ⑰スーパー桃太郎電鉄II ⑱ドラゴンセイバー ⑲沙羅曼蛇（サラマンダ） ⑳連載小説・覇竜の神座 ㉑PCエンジンプラス ㉒ライジングサン ㉓ストラテゴ ㉔ソーサリアン ㉕シャドー・オブ・ザ・ビースト ㉖ニンジン倶楽部 ㉗熱血！さくま塾 ㉘グラディウス ㉙熱血高校ドッジボール部CDサッカー編 ㉚雷電（究極の攻略） ㉛プリンセスカフェ ㉜遊楽専業団 ㉝激烈技スペシャル ㉞出たな!!ツインビー ㉟サイキックストーム ㊱ザ・デビスカップテニス ㊲ザ・キックボクシング ㊳麻雀覇王伝カイザーズクエスト ㊴テラクレスタ ㊵幻蒼大陸オーレリア ㊶トイレキッズ ㊷キャンペーン版大戦略II ㊸QUIZタイムマシンにおねがい ㊹雀偵物語2～宇宙探偵ディバン完結編 ㊺宇宙戦艦ヤマト ㊻BABEL ㊼川のぬし釣り自然派 ㊽極楽！中華大仙 ㊾まんが・神楽坂DX ㊿別冊付録・人気シリーズソフト大追跡'92

その他について

2 次のハードやソフトのうち、あなたが買ったもの、または持っているものを選んでください（いくつでもいいです）。

①PCエンジンDUO ②PCエンジンLT ③スーパーCDロムロム ④スーパーシステムカード ⑤この中のものは持っていない

3 あなたがこれから購入したいCD-ROM関連の機器は以下のなかにありますか。もしあれば一番購入したいものを1つ選んでください。

①PCエンジンDUO ②スーパーCDロムロム ③スーパーシステムカード ④旧型CDロムロム ⑤セガ・メガCD ⑥任天堂・スーパーファミコン用CD-ROMドライブ ⑦その他

4 あなたはPCエンジン用ソフトをどこで買うことが多いですか。次の中で一番よくソフトを買う店を答えてください。

①大型量販店（カメラなどの安売り店） ②デパートの玩具売場 ③ショッピングセンター、スーパーマーケットの玩具売場 ④ゲームソフト専門店 ⑤玩具専門店 ⑥模型専門店 ⑦その他

5 アーケードゲームが高度で複雑なシステムを使用するようになり、家庭用ゲーム機への移植が難しくなっているといわれています。あなたはアーケードゲームの移植についてどう思いますか。適当な答えが下にありましたら1つ選んでください。

①かなりオリジナルと異なっても移植してほしい ②移植がうまくできないゲームは移植しなくてよい ③アーケードゲームの移植はあまり興味がない ④その他

6 5で①や②を選んだ方に質問します。アーケードゲームの移植であなたが最も変えてほしくない内容は何ですか。以下の中から1つ選んでください。

①画質 ②音 ③難易度 ④操作性 ⑤ストーリー ⑥ゲームの流れ（敵の出現パターンなど） ⑦キャラクター ⑧その他

7 PCエンジンソフトの中で、あなたがプレイして良かったと思うソフトを2つ答えてください。

8 発売前のPCエンジンソフトで、一番ほしいものを1つ答えてください。

9 あなたがPCエンジンに移植してほしいと思っているゲーム名を1つ答えてください。

10 あなたがよく読むゲーム雑誌は何ですか。その番号を書いてください。（2つ以内）

①ファミリーコンピュータマガジン ②ファミコン通信 ③ヒッポンスーパー！ ④㊙スーパーファミコン ⑤Beep！メガドライブ ⑥ゲームボーイマガジン ⑦ゲーメスト ⑧LOG-IN ⑨コンプティーク ⑩ポプコム ⑪PCENGINE FAN ⑫㊙PCエンジン ⑬メガドライブFAN ⑭ゲームボーイ ⑮必勝ゲームボーイプレイヤー ⑯Theスーパーファミコン ⑰その他

応募のきまり

右のとじこみはがきの裏に回答欄があります。このページのアンケートの答えを記入してください。抽選で113名に、107ページで紹介しているプレゼントが当たります。ほしい賞品の番号と、必要なことがらを書き、必ず41円切手をはって送ってください。しめきりは1月29日消印有効。当選者の発表は、2月29日発売予定の「月刊PCエンジン」4月号です。

■どんどん応募してね！■

ハドソン提供

PCエンジンソフト



スーパー桃太郎電鉄II



1992ハドソンCD-ROM²音楽全集（非売品）

「キーングボンビー」の声に寿命が縮むスーパー桃鉄II。音楽CDは非売品、友だちに自慢しちゃおう！

日本物産提供

PCエンジンソフト



近未来を舞台にしたバトルアクションゲームなのだ!!

パックインビデオ提供

CD-ROMソフト





④秘宝伝説クリスの冒険ソフト＆ポスターセット

美少女が大活躍、「クリスの冒険」にオリジナルポスターも一緒につけてしまおう!! 3名

な〜んかめでたい!!

BIG PRESENT

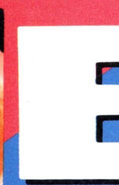
なんと合計113名に当たる!!

アトラス提供 ⑤雀偵物語2テレカ



ファンハウス提供 ⑥桃太郎電蕾IIテレカ





メサイヤ（NCS）提供



⑦らんま½ とらわれの花嫁PRビデオ 5名

日本電気ホームエレクトロニクス提供 ⑧あげだまテレカ



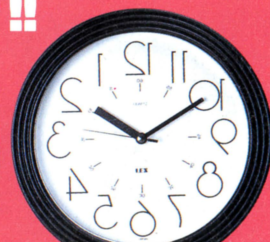
タカラ提供



⑨クイズ世界はSHOW by ショーバイゲーム 5名

⑪ディスクマン 1名





⑱逆回転時計 5名

トミー提供



⑩KOボーイ拳闘士 5名



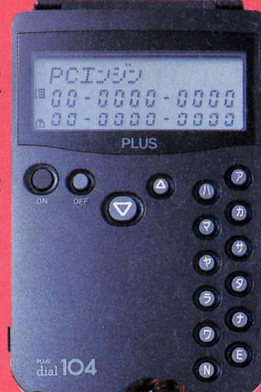
⑫キャデラック型電卓 5名

⑬マルチタップ 5名



⑭コードレス留守番電話 1名

⑲電子デンワ帳 5名



エニックス提供 03（3369）8335



⑮ロトの剣（1/6サイズ）ペーパーナイフ 5名

⑰ドラクエVカンペンセット 10名

⑯ドラクエVペンセット 10名



⑳瀬能あづさちゃん特製カップセット 5名



104ページのアンケートに答えてプレゼントをもらおー!! 応募のきまりをよく読んでね！

※雑誌公正競争規約の定めにより、この懸賞に入賞された方は、この号の他の懸賞に入賞できない場合があります。

Enjoy Hudson















誕生!「体験ソフト」

業界初!

SUPER CD·ROM²

SUPER CD·ROM² 発売記念 特別価格 1,000

FAR EAST OF EDEN

天外魔境 II

卍MARU

●ソフト内容
オープニング～火多国の北半分(母の回想)がプレイ可能。標準プレイ時間：約1時間

●製品版との違い
SAVE/LOADができません。
SAVE:宿泊所に「記録」のメニューが表示されますが機能しません。
LOAD:どの記録からゲームを始めるかの画面表示がありません。

まだ見ぬ『天外魔境II』、
そして話題の『ドラゴンスレイヤー英雄伝説』。
その魅力いっぱいの世界を
ちょっぴり覗いてみないか!?

ソフト集」

「体験ソフト集」好評発売中!!

円也。(税別)



PLUS

「天外魔境II」の発売を今や遅しと待ち続けている、み〜んなにグッドニュースだ!「天外魔境II」を製品としてお届けする前に、ひと足早くその一部を体験することができる。それが、この『体験ソフト集』。このソフトは、「天外魔境II」のオープニングから火多国エリアの北半分(母の回想)までプレイでき、しかも大好評・発売中の「ドラゴンスレイヤー英雄伝説」のオープニングから第1章「王子の旅立ち」終了までが入った、初めての体験版ソフトなのだ。 価格はSUPER CD·ROM²発売を記念して、なんと1,000円。これは近頃めったにない、オイシサだ。

さあ、憧れの卍丸に誰よりも早く会ってみたい君。「天外魔境II」「ドラゴンスレイヤー英雄伝説」の世界をまず覗いてみたい、という君。『体験ソフト集』は、もうお店に並んでいるぞ!

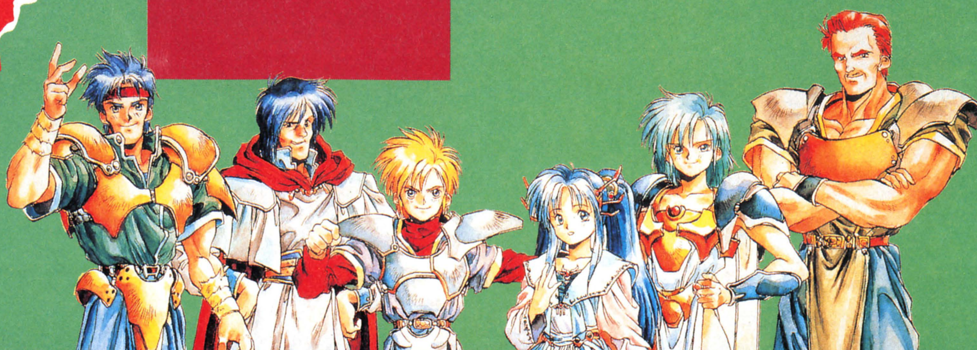
※『体験ソフト集』では、ソフトを立ち上げて、何もキー入力をしない状態でいると、「天外魔境II」と「ドラゴンスレイヤー英雄伝説」のオートデモが交互に行われます。

©1991 HUDSON SOFT
©RED ©1989、1990 FALCOM



SUPER CD·ROM² SYSTEM

Falcom
日本ファルコム(株)のライセンス許諾商品です。



●ソフト内容
オープニング〜第1章「王子の旅立ち」終了までがプレイ可能。標準プレイ時間:約2時間

●製品版との違い
SAVE/LOADができません。(コマンドを受け付けません)
ナレーションのON/OFFができず、ONのみ。
BGM(CD/PSG)の切り換えができず、CDのみ。

●ドラゴンスレイヤー英雄伝説
好評発売中/価格6,800円(税別)

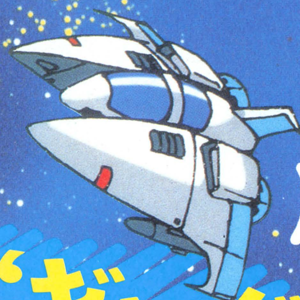


HUDSON GROUP
HUDSON SOFT®

本　社　〒062 札幌市豊平区平岸3条5丁目1番18号 ハドソンビル TEL 011-841-4622
東京支社　〒162 東京都新宿区市谷田町3丁目1番1号 ハドソンビル TEL 03-3260-4622
大阪支店　〒542 大阪市中央区東心斎橋1丁目1番10号 大阪料理会館ビル5階 TEL 06-251-4622
営業所　札幌・名古屋・福岡

KONAMI







ただ今、“ギャグ”で

PARODIUS

パロディウスだ!™

— 神話からお笑いへ —

©1990, 1991, 1992 KONAMI ALL RIGHTS RESERVED

パロは、
ゲーム業界津々
名実ともに「笑いの殿
「PCエンジン」
大騒ぎな お引越し

PC Engine

'92年2月 発売予定 定価9,800円(税別)

PCエンジンソフト(8メガHuカード)

コナミPCエンジン・アンケート実施中!

下のアンケートに2問とも答えて、コナミに送ってください。応募者の中から抽選で200名様に「パロディウスだ!」グッズ(キャラクターぬいぐるみ、テレホンカードetc.)をさしあげます。

アンケート

1. コナミのすべてのゲーム(アーケードゲーム、パソコン用、ファミコン、ゲームボーイ、スーパーファミコン)の中でPCエンジンソフトに移植してほしいソフトがあれば教えてください。(いくつでも可)
2. お持ちのゲーム機を教えてください。(いくつでも可)

応募のあて先 ハガキに①アンケートの答え ②住所 ③氏名 ④年令 ⑤電話番号をお書きのうえ、下記にお送りください。

〒101 東京都千代田区神田神保町3-25 コナミ㈱ グラ・サラ係

〆切り:'92年2月29日(当日消印有効) ※当選者の発表は賞品の発送をもってかえさせていただきます。

コナミ株式会社
東京本社 〒101 東京都千代田区神田神保町3-25
大阪支店 〒530 大阪市北区梅田1-11-4
札幌営業所 〒060 札幌市中央区北一条西5-2-9
福岡営業所 〒810 福岡市中央区天神2-8-30



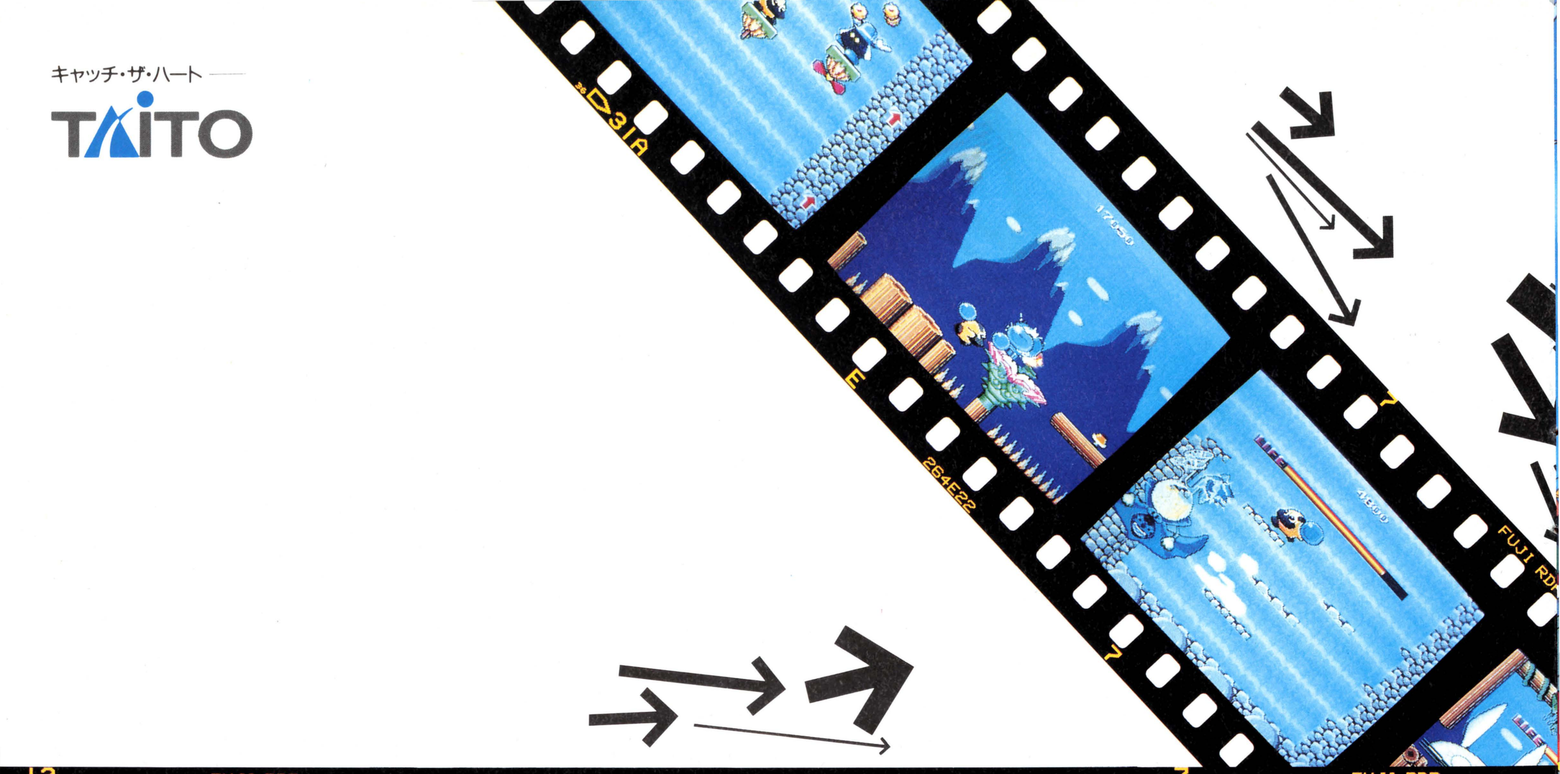






コナミ週刊テレホンサービス実施都市
【北海道】札幌011(241)4900 【北陸】新潟025(229)1141 【九州】福岡092(715)8200 大牟田 0944(55)4444
【関東】東京03(3262)9110 【関西】大阪06(456)4578 【東北】秋田0188(24)7000 【四国】松山0899(33)3399 志布志0994(72)0606 鹿児島 0994(44)3977
*【関西】地区電話番号が変更になりました。おかけ間違いのないように。
以上、全10局開設しております。

キャッチ・ザ・ハート
TAITO





天下を取る人(戦略家)
天下に逃げられる人(お人好し)
坊主になる人(飽き性)

株式会社タイトー
本社:〒102 東京都千代田区平河町2-5-3 タイトーソフト情報局 東京●03(3239)4000 高松●0878(33)6340 ©TAITO CORP.1991 1992 ※消費税は含まれ

君はどのタイプ

三日で

斬 【ZAN】

CD·ROM² 第一弾

CDロムロムとスーパーCDロムロムの両方に対応。

~陽炎の時代~

戦国シミュレーション・ゲームが頭脳明晰な君をお呼びです。興奮の戦闘シーン、総勢256名に及ぶ武将、多人数で楽しめるマルチプレイなど。スケール、スペクタル、面白さと3拍子揃った、戦国シミュレーション・ゲームの決定版。

好評発売中

価格7500円

PCエンジンCDシステム ROM ROM

SUPER CD·ROM² SYSTEM

懲りない君には、コミカル・アクションゲームがよく似合う。

'92年1月17日発売 価格7200円

ミズバク大冒険 アドベンチャー™

平和なカバの国、ウッディレイクに迫る魔の手。カバ族の幼い勇者"ヒポポ"の危険と恐怖に満ちた大冒険がいま始まる。

HE system

ておりません。

めさいや小町の艶姿(あですがた)

新年 明けましておめでとうございます。今年もメサイヤは魅惑の新作、迫力の力作を豊富に発表！どうぞ宜しくお願いいたします。

いつもメサイヤを応援してくれるみなさんへ

妖子＆キャピ子のバレンタイン・スペシャル♥

わたしたちから、みなさんへ、バレンタインチョコのプレゼントです！

妖子かキャピ子のどちらかに宛てて君達のバレンタインメッセージを送ってください。見事彼女達のハートを射止めた君には、2月14日に素敵なチョコレート(ナント！声のメッセージ付き)が二人から届きます。
厳正な審査のうえ、妖子から本命君1名様・キャピ子から本命君1名様・その他義理君多数へチョコレートが届きます。熱烈なラブレター待ってます!!
締切'92年1月31日、発表は発送をもって代えさせていただきます。

あて先・〒106 東京都港区西麻布4-16-13 第28森ビル
日本コンピュータシステム内
「妖子とキャピ子のV·D」係

MAMONO HUNTER YOHKO

妖子 魔物ハンター

——魔界からの転校生——

CD-ROM²によって、妖子の秘密が明かされる。真野妖子15才。スラリとしたプロポーション。明るくチャーミングな瞳。ごく普通の高校生。しかし、彼女には数奇な運命が待ちかまえていた。妖子がかよう紅華学園。そこに一人の男子生徒が転校してきたことからストーリーは始まる。魔界への旅立ち。魔物ハンターとなる宿命…。アニメ処理による迫力満点のビジュアル、著名声優による迫真の演技。
ファンタスティック・アドベンチャーゲーム「魔物ハンター妖子」は、'92年3月堂々の発売！

予定価格6,800円(税別) ©MUTSUKI & MIYAO 1991 Illustration by Gaku Miyao



メサイヤ MASAYA

NCS 日本コンピュータシステム株式会社
〒106 東京都港区西麻布4-16-13 第28森ビル TEL.03-4886-6311～5(代表)
お問い合わせはソフトウェアプロダクト部(直通)03-3486-6588(受付時間)9時～18時

初春や

改造町人

シュビビンマン3

異界のプリンセス



今回のシュビビンマン3は、ちょっと間抜けな異界のお姫さまが引き起こした騒動に、改造町人である太助とキャピ子が巻きこまれる。それも、せっかく南の島にバカンスにやってきていたのだから、二人にはとても気の毒。CD化によって、ビジュアルはグレードアップ。おまけにキャラがしゃべるから、コミカル度も急上昇！いままでのシュビビンファンはもちろん、初めてのプレーヤーにも充分楽しめちゃう。仕掛けはふんだん。笑いはいっぱい。さぁ、改造町人シュビビンマンのお出ましだ！

'92年2月下旬発売予定・予定価格6,800円(税別)

PC Engine　HE system　CD·ROM² SYSTEM PC Engine

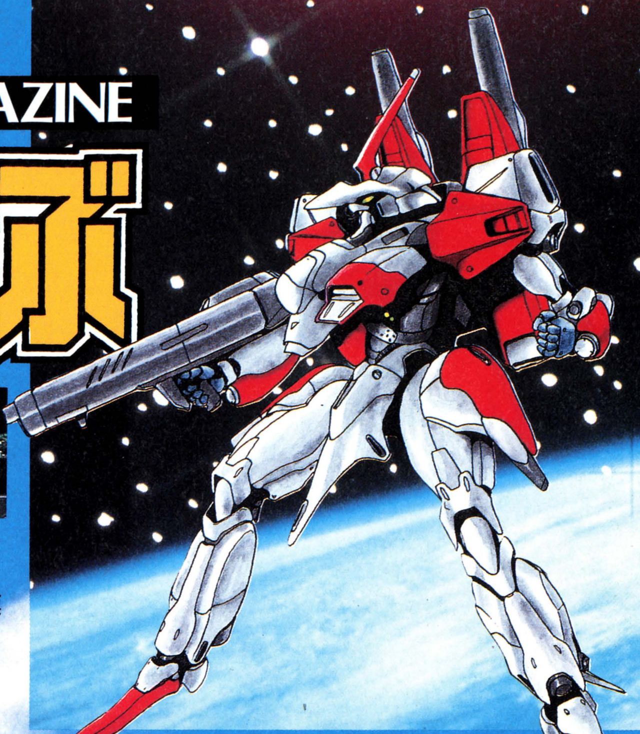
NAXAT INFORMATION MAGAZINE

ナグッ子くらぶ

特別号







'92年の初春を飾る新作２本のタイトルが正式決定しました。
ナグザットの新年は、あでやかな京都で入り乱れるさまざまな人間模様と、広大な宇宙でくり広げられる壮絶な戦いから始まります。さらに次号では、またまた新作情報を紹介できそう——！
みなさま、'92年もナグザットをよろしくお願いします。

山村美紗サスペンス
金盞花京絵皿殺人事件

スーパーCDロム	2月発売予定	価格未定

謎は京都へ、

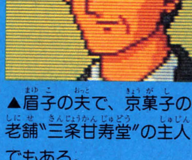
古都情緒あふれる京都を舞台に、さまざまな"京の味"、そしてその味にまつわる人々をめぐる異色のグルメ・サスペンスAVGだ。雑誌記者・小早川優子は、取材に訪れた京都で、とある宴席で起こった殺人現場に居合せたことから事件に関心をもち、真相を解き明かそうと事件に深く関わっていく。ところが、その優子の行く手にはさらに思わぬ出来事が—！

◆沢田眉子

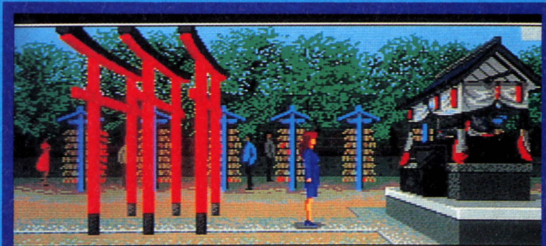
▼事件の被害者。宴席で毒入りの料理を口にしたことから死亡してしまう。



◆沢田晴彦



▲眉子の夫で、京菓子の老舗"三条甘寿堂"の主人でもある。





事件にまつわる古都の人々…。



◆小早川優子



▲ゲームの主人公で、旅とグルメの情報誌『ぐるめいと』の編集部員。とあるホテルの宴席で殺人事件に巻きこまれてしまう。だが事件に料理店がからんでいることを知り、優子は事件の謎に挑む——。

◆菊川良成

▶京都でも由緒ある料亭、"菊斎櫻"の主人。事件のあった宴席の料理を仕出ししていたことから、店の評判を落とし困惑する。





◆狩矢警部

◀京都府警捜査一課の警部。優子が巻きこまれた殺人事件を担当。優子の協力のもとに、事件の捜査を進めていく。

◆杉 陽二

▶優子の京都での行きつけの店"味石"の料理人。優子に助言や協力をする。



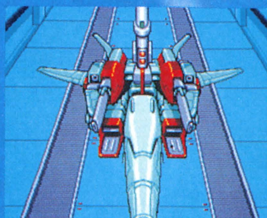


◀料理店をめぐる事件だけに、ゲームにはさまざまな京都の味やお店……などが登場する。

スプリガンmark2

スーパーCDロム | 3月発売予定 | 価格未定

STGとストーリーが同時進行!



▶美しいビジュアルシーンも満載で、見ごたえ十分。



▶ステージ1、火星での闘い。物語はここから始まる。

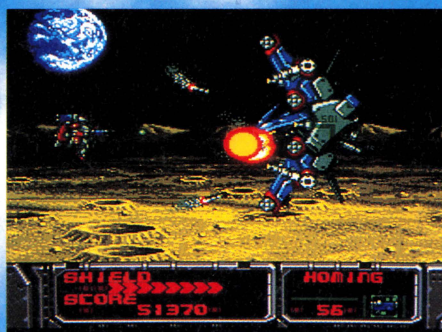
期待の高まるハードSFシューティングの決定版。ドラマチックなストーリーが、ゲームと同時進行。ゲーム中、主人公たちのメッセージが表示され、まるでSF映画のように進んでいく。もちろんシューティングゲームとしても面白いぞ!! ゲーム中のメッセージをカットすることもできるので、純粋にシューティングゲームとしても楽しめる。スーパーCDロムだからこそできたハイパーシューティングゲームだ!!



闘いは宇宙へ!



▲巨大な敵アームドアーマーが出現した!! かなり激しい攻撃をしてくるぞ。



◀自機には何種類かの武器がある。うまく使おう。

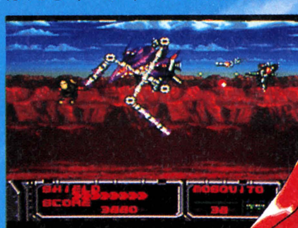
火星から地球、そして月面、再び火星へ。大宇宙を転戦する快速バトル・シューティング!!

スプリガン・サーガ、いま新たなる物語が始まる!!



▶緊迫したシーン。ぐずぐずしていると焼けこげてしまう!! 急げスプリガン!!

ストーリーにあわせて戦場は次々と変わっていく。途中、自機を乗りかえるイベントなどもあるぞ!



ゲームについての問い合せはこちら! フリーダイヤル0120-079310 (午前10時～12時 午後1時～5時)

naxat soft

株式会社 ナグザット
〒101 千代田区外神田6-5-12偕楽ビル4F
テレホンサービス 03(3839)0017



新作情報ラッシュを素早くキャッチ!!

Vol.2

"スーパーヴィジュアルプレス"は、RIOTブランドソフトの最新情報をいち早くお伝えする特別インフォメーション!

The Fantasm Soldier 夢幻戦士ヴァリス

パワフルに生まれ変わったシリーズ第1作!

スーパーCD・ROM²/4月発売予定/価格未定

ドラマティック・アクションの元祖!!

『ヴァリスII』を皮切りに、『III』『IV』とアクションゲームの定番として知られているヴァリスシリーズ。どれもCD・ROM²で大迫力のAVと、壮大なスケールを手軽に楽しめる傑作だったね。この超人気シリーズの元祖『夢幻戦士ヴァリス』がCD・ROM²で楽しめるようになったのは、前号でお伝えしたとおり。今回はその全貌がいよいよ見えてきたのでお知らせしよう。

ゲームステージは全部で7つ。いずれも強力なボスが待ち受けている。ステージをクリアすると、超感動のヴィジュアルシーンが待っている。もちろんセリフもバッチリ入っていて、迫真のドラマが展開するぞ!

ヴァリスの戦士・優子は3段階に分かれた5種類の攻撃パターンを持っていて、さらに魔法の方も5種類使えるのだ。得意のスライディングもしっかりこなして、なめらかなアクションが存分楽しめる。

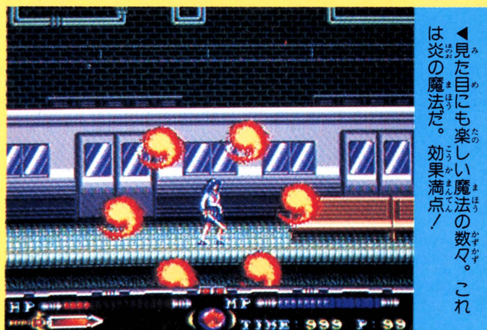
さて、この『夢幻戦士ヴァリス』のデビューは、もう5年も前のこと。歴史のあるシリーズなのだ。そこでストーリーを知らない人のために教えてしまおう。

…世界をつくる3つの時空。明の力が統治する夢幻界、暗の力が支配する暗黒界、そして我々の生きる、これらの中間に位置する現実界。ある日ログレスは明の力を魔石に封じ込め、夢幻界の光の力を奪った。女王ヴァリアはログレスの野望を打ち砕くべく、現実界にひとりの戦士を見出す。明と暗のバランスが最もとれた心を持つ者、それが17歳の女子高生・麻生優子だった。戸惑いながらも正義の戦いを挑む優子。だが級友の桐島麗子が、暗黒界の戦士として現われるとは、知る由もなかった……。

いまパワフルに生まれ変った『夢幻戦士ヴァリス』。期待して待っててね!



◀母校・聖心学園前からスタートするヴァリスの戦士・優子の艶姿。



◀見た目にも楽しい魔法の数々。これは炎の魔法だ。効果満点!



◀1面のボス・ガイーダと戦う優子。暗黒界の野望を断ち切れ!

豪華声優陣が熱演!

レコーディング現場に潜入

ゲームとともに、ヴィジュアルシーンの制作も快調な『夢幻戦士ヴァリス』。11月中に声優さんたちによるセリフ入れも行われ、完成間近。

配役は島本須美(優子)、三田ゆう子(麗子)、榊原良子(ヴァリア)、小林清志(ログレス)、田中秀幸(アイザード)さんら豪華な顔ぶれで、その迫真の語りにはスタッフも仕事を忘れてしばし感涙…。録音後に、読者のみなさんにプレゼントするサインをしてくれました。お疲れさまっ!



▲主人公・優子役の島本須美さん。声もルックスも美しいのだ。



▲笑顔でサインに応じてくださった、麗子役の三田ゆう子さん。





▲おなじみの小林清志さん。スゴイ迫力でログレスを演じる!

ⓒTELENET JAPAN 1992

未来少年コナン

TVアニメにせまる、興奮と感動を!!

迫力のアクション&痛快アドベンチャー

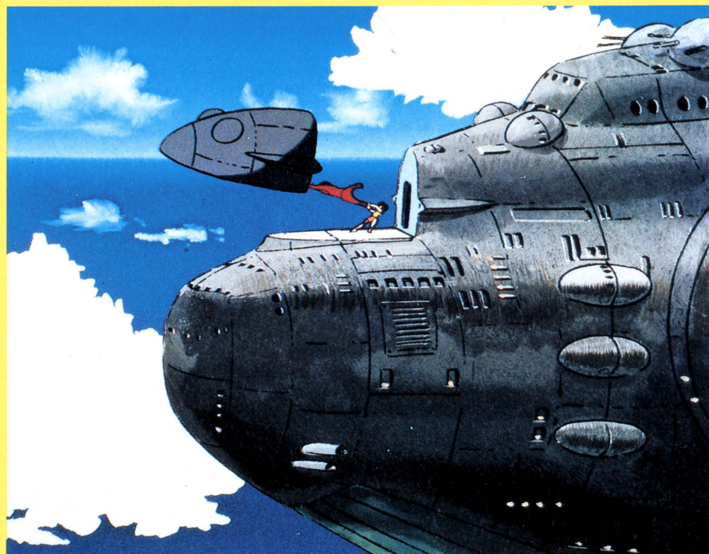
スーパーCD・ROM²／2月発売予定／価格未定

「えっ、あのコナンがゲームになるの?」と、発表するやいなや話題沸騰。当時からファンだった人はもちろん、知らない人の間でも「どんなゲームなのかな」という感じで盛り上がっているのだ。やっぱりコナンには、世代を超えたおもしろさがあるんだんね。

そのおもしろさを追究して、コナンの魅力のストーリーとアクションを満喫できるゲームにしたんだ。ストーリーは、放映されたTVアニメ全26回分の話を、1本のゲームにうまくおさめているぞ。さらにストーリー上の要所をうまくピックアップしたから、テンポがすこぶるいいのだ。ストーリーのおいしさは、ゲームのアドベンチャー形式の部分で味わえるんだけど、特有の手に汗にぎるアクションもじゅうぶん味わえるぞ。ちょっと大ゲサ気味のコナンのアクションは、見ていて飽きないしプレイすると10倍盛り上がる。コナンの動きのパターンは100種類以上用意しているから、アニメの魅力を完ペキに伝えるアクションシーンが炸裂するのだ。

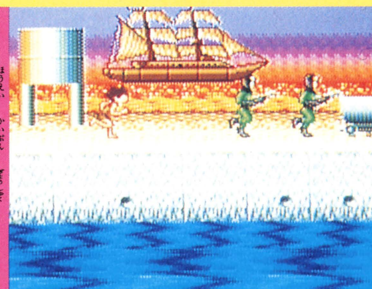
それに、もうおまかせ／って感じのヴィジュアルシーンもたっぷり入ってサービス満点。オープニング、エンディングのほかに中間ヴィジュアルもあるぞ。TVアニメに負けじと同じ声優陣を起用して万全の体制。BGMや効果音もCDの特性を活かして迫力満点で楽しめるのだ。

こんな風に興奮感動盛りだくさんの『未来少年コナン』。鋭意制作中！





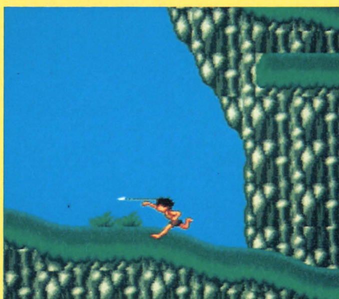
◀ストーリーの楽しさを満喫できるアドベンチャーモードなのだ。



◀TV放映26回分を凝縮したストーリー。グラフィックもキレイ！



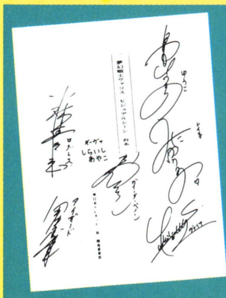
◀人気ものだったコナンの仲間たちも、しっかり登場するぞ。



◀豊富なパターンで再現するコナンのアクション。これはスゴイ！



◀TVアニメに追いつけ、追いこせとリキの入ったヴィジュアルシーン。



声優サイン入り台本プレゼント！

『夢幻戦士ヴァリス』に出演した声優のみなさんの、直筆サイン入り台本を3名様にプレゼント。ハガキに「ヴァリス台本プレゼント係」と書いて右記の住所に平成4年1月20日までにお送り下さい（当選発表は商品の発送をもってかえさせていただきます）。

ⒸNIPPON ANIMATION CO, LTD 1978



株式会社日本テレネット
第一開発事業部
〒170 東京都豊島区北大塚2-10-6 6セントラルビル
TEL (03)5394-6601

Enjoy Hudson

龍剣、謎を切る。

いま、1秒ごとに強烈感動体験!
過激アクション、劇的ストーリー、壮絶バトル…。

PC Engine





大ヒット・アクションAVG「忍者龍剣伝」が
いよいよPCエンジンに登場。
決闘に敗れ、謎の遺書を残して消えた父を探し求めて、
アメリカへ旅立った忍者リュウ。
その激しく長い闘いの日々が、
PCエンジンならではの美しいビジュアル・シーンと、
秘伝・龍剣をひっさげての
迫力のアクション・シーンで展開されます。
さらにメッセージは3ヵ国語
(日本語・英語・中国語)が
切り替え可能。
—— 気分はもうシネマ・ヒーローだ!



忍者龍剣伝™

切り替え式3ヵ国語メッセージ付き!







'92年1月24日発売・価格6,500円(税別)

©1992 HUDSON SOFT
©1988 TECMO



HUDSON GROUP
HUDSON SOFT®

本　社　〒062 札幌市豊平区平岸3条5丁目1番18号 ハドソンビル TEL 011-841-4622
東京支社　〒162 東京都新宿区市谷田町3丁目1番1号 ハドソンビル TEL 03-3260-4622
大阪支店　〒542 大阪市中央区東心斎橋1丁目1番10号 大阪料理会館ビル5階 TEL 06-251-4622
営業所　札幌・名古屋・福岡

Victor

PC Engine

中身色々味自慢！



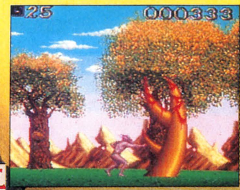
ライジング・サン

Rising Sun

ROM ROM

平安時代末期、武士の勢力の台頭を背景にした源氏と平家の一大叙事史。
清盛が義経が頼朝がそれぞれの野望を胸に展開する
リアルタイム・シミュレーション・ゲーム。
変化のあるアクション画面と感動のアニメーションは必見。

© 1992 NEC TECHNOLOGIES, INC. © 1992 VICTOR MUSICAL INDUSTRIES, INC.



シャドー・オブ・ザ・ビースト 魔性の掟

SHADOW OF THE BEAST

SUPER CD·ROM² SYSTEM

邪悪なビーストによって、魔性の姿に変えられた男が、
人間の姿に戻るために立ち上がった。
待ち受ける様々な罠とモンスター。
広大な舞台に繰り広げられる壮絶なアクション・ゲーム。

TM & © 1992 PSYGNOSIS LIMITED. © 1992 VICTOR MUSICAL INDUSTRIES, INC.



LOOM（ルーム）

SUPER CD·ROM² SYSTEM

ルーカス・フィルムの手による感動のファンタジー・アドベンチャー・ゲーム。
映画を知りつくしたルーカスならではの演出と
斬新なゲーム・システム、そして独特の魔法と冒険。
まるで映画を見るようなこれがインタラクティブ・シネマ。

TM & © 1992 LucasArts Entertainment Company. © 1992 VICTOR MUSICAL INDUSTRIES, INC.



ウルトラボックス6号

BOX

ROM ROM

制作快調！特大企画豪華8本立！
2大コミック作家によるおもしろゲームや
あの「クスト」堂々のノーカット総集編などなどアクセル全開の総力版。

© 1992 VICTOR MUSICAL INDUSTRIES, INC.



ソーサリアン

SORCERIAN

SUPER CD·ROM² SYSTEM

Falcom
日本ファルコム(株)のライセンス許諾商品です。

目覚めよ、ソーサリアン達！幾多の邪悪に立ち向かえ！
10のシナリオが楽しめる前人未到のアクションRPG。
プレイヤーに許された大幅な選択や
人生を感じさせる登場人物など今までの常識を破った大作。

© 1987 1992 日本ファルコム © 1992 VICTOR MUSICAL INDUSTRIES, INC.



ストラテゴ

Stratego

HuCARD

アメリカで最もポピュラーなストラテジック・ボード・ゲーム。
ついにPCエンジンで登場!! 10×10のスクウェアにプレイヤー、
コンピュータ併せて80個のユニットで戦術を練って勝負！

Licensed from Accolade, Inc. in Conjunction with JPI.
© 1992 VICTOR MUSICAL INDUSTRIES, INC.

近日発売
価格未定

発売元：ビクター音楽産業株式会社 〒151 東京都渋谷区千駄ヶ谷2-8-16

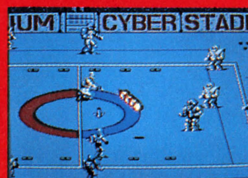
サイバードッジ

PC Engine

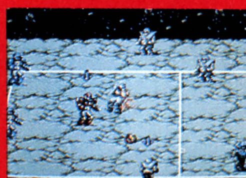
エスパーが投げる!
忍者が飛ぶ!
エイリアンが受ける!
サンプリング音声が大絶叫!

ドッジボールの最終進化形!

ハード&リアルなキャラクターが壮絶な死闘を繰り広げる。
血しぶきが乱れ飛び、大絶叫が響く。
君は、この衝撃に耐えることができるか!?









トンキンハウス

1月31日発売
定価6,800円(税別)
HuCARD 対応

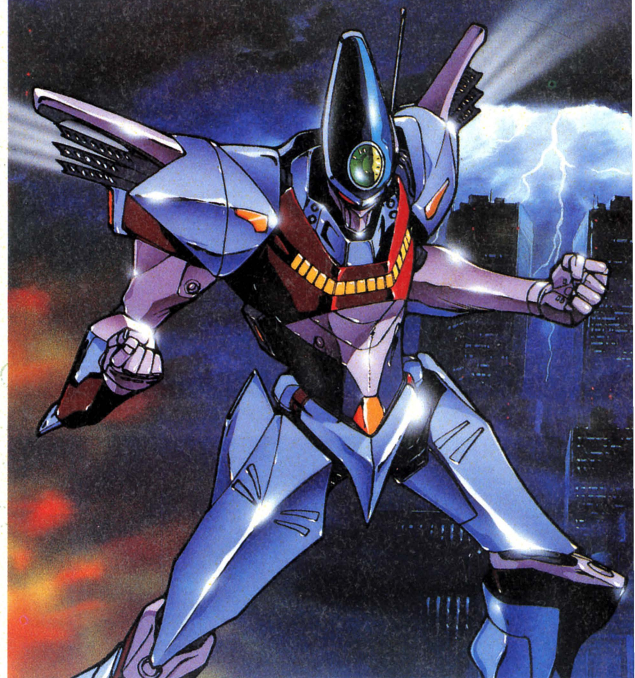
©TONKIN HOUSE 東京都文京区本駒込6-14-9

PCエンジン CD-ROM²

雀偵物語2

宇宙探偵ディバン 出動編

アトラス CD-ROM² 4,800円(税別) 2月下旬発売予定

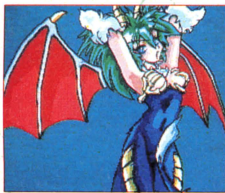


アトラスがついにやった。麻雀ゲームとアドベンチャーゲームを組み合わせて痛快なゲームワールド「雀偵物語2～宇宙探偵ディバン 出動編～」を生み出した！ しかもそのキャラクターがデジタルアニメーションで動く！ 動く!! 動く!!! さあて、このゲームワールドの一端をここで教えて上げよう。

超絶！壮観!! 驚異のデジタルアニメーション完成!!

ぶっちぎりの内容だ！

ただの麻雀ゲームじゃない。単なるアドベンチャーゲームじゃない。それがこの「雀偵物語2」だ。なんたってアニメーションには4000枚近く（前、後編含め）の原画が使用され、ビシバシ動く。キャラクター・ボイスも当然の事ながら入ってる。んでもって、しかもオープニング、エンディングのテーマ曲も入っているのだ！これは目が離せないぞっ！



◀麻獣なんだけど、あのう、胸のあたりがちょっとアブナいような気がするんですけど…

STAFF

プロダクションデザイン／スタジオOX
キャラクターデザイン／鈴木典孝
メカニックデザイン／福地 仁
村田護郎
総作画監督／鈴木典孝
作画監督／波風立士
アニメーションプロデューサー／渡辺龍一
杉田篤彦

テーマソングはこれだ!!

1.「きみの笑顔がエネルギー」
作詞、作曲：毛利公美子／編曲：伊藤幸毅(元プリズム)
2.「Venus(金星)の見える丘で」
作詞：彩杏順子／作曲：芦沢和則／編曲：伊藤幸毅(元プリズム)
歌：河村 ゆみ



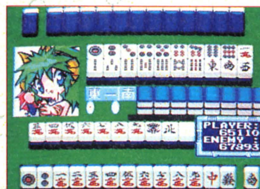


▶これが麻龍の三将軍だ。左から白(ハーク)将軍、中(チュン)将軍、發(ハッツア)将軍。

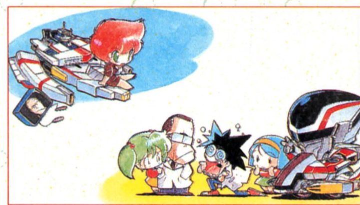
そのストーリーは？

"首領ドラー" 率いる悪の組織「麻龍」は地球にその魔の手をのばしはじめたが、宇宙連邦警察はそれを防ぐ術がなかった。しかし、一人の男が未知なる科学力で武装し、秘密結社「麻龍」に立ち向かった。

彼の名は神塚ダイ。宇宙探偵ディバンである。



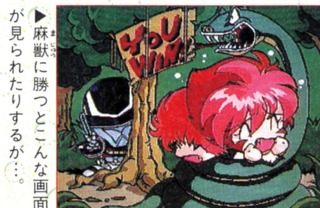
◀ここで勝たないと先に行けない。(あたり前)



▲ディバンとその仲間達。こうしてみると、正義の味方もなんとなくカワイイぞ。

CAST

神塚ダイ／ディバン	松本 保典	白将軍	伊倉 一寿
マリー	水谷 優子	中将軍	本多知恵子
桐島博士	緒方 賢一	ガルダス	小杉十郎太
桐島エリ	矢島 晶子	メルリス	こおろぎさとみ
首領ドラー	飲塚 昭三	アリシア	麻見 順子
神官ポン	折笠 愛	エムリス	三石 琴乃
サイトウくん	高木 渉	ニウス	西原久美子
發将軍	松井菜桜子	ナレーター	政宗 一成



▶麻獣に勝つとこんな画面が見られたりするが…。



▶負けると麻獣に袋だたきにされる。(しかも裸で)

これがディバンだ!!

このゲームはアドベンチャーの場面で捜査を行い、敵の美少女の怪人「麻獣」を探し出して、戦闘シーンは麻雀による対決となる。この場面でダイはディバンに変身することができ、この時特殊技を使えるぞ！「麻獣」を倒すと次の章に進むことができる。出動編は全三話あり、これを全てクリアーすればエンディング…だが、話は終わった訳ではない。この続きの後編は1992年3月下旬に発売の予定だ。

▼こちらが悪の組織「麻龍」の面々。うーん、こんなに明るい秘密結社は初めてだろうなあ。





ATLUS 株式会社アトラス
ビデオゲーム事業部／〒162 東京都新宿区若宮町23-1

MEDIA RINGS CORPORATION

PC Engine

SPIRAL WAVE

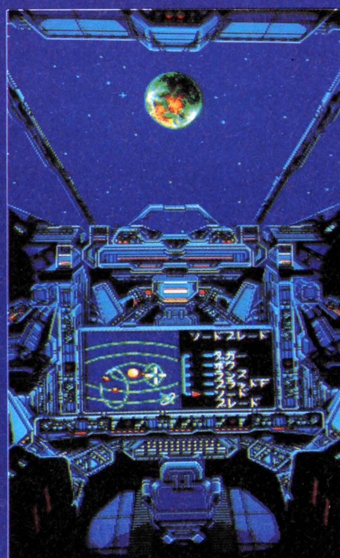
スパイラルウェーブ

多彩な登場キャラクターがストーリーをドラマチックに盛り上げる
3Dシューティング要素満載の超リアルでアクティブなニューRPGアドベンチャー。

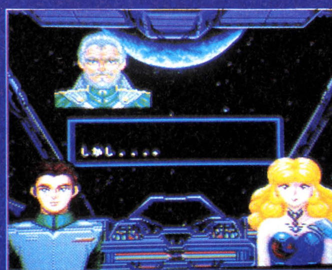


4M
バックアップメモリ
対応ソフト

12月13日発売!!
価格6,900円(税別)
テレホン・サービス：TEL.03-3589-6033


縦スクロール・コックピット画面

2390年。地球では、企業体を主体としたエリア都市、集合都市が至る所に発展していた。地球規模で運営される食料供給システム。生活圏と化した山岳地帯や海底。もはや残された課題は、空間移動システムの早期改善と新たなエネルギー源の確保のみ。しかし「太陽」の異変が地球崩壊の危機をにおわしていた。その原因究明のヒントとなる情報は、遥か宇宙の果てから送信される「スパイラル・ウェーブ」という謎の信号だけだった。主人公ロッカクタダスケは、母艦ホリーバレルに探索機とロ


通信モニター


大迫力/3Dシューティング

ボットを積み、その探求へと旅だつ。君はタダスケとなり、各星系をめぐって情報を収集し、原因を追求しなければならない。壮大な宇宙を舞台とするゲーム・オデッセイ「スパイラル・ウェーブ」は、未知のロマンと冒険を満載。29名の多彩でユニークな登場キャラクターがストーリーをさらにドラマチックに盛りあげる。超リアルなコックピット体験で、3Dシューティングも存分に堪能できるニューRPGアドベンチャー。
君は、宇宙からどんな重要な情報を得ることができるのだろうか？

株式会社メディアリング　〒104 東京都中央区銀座5-13-12 サンビル6F 三菱樹脂㈱内 TEL.03-3215-0877 FAX.03-3248-0614

©1991 MEDIA RINGS CORPORATION

試験直前、あふれるように思い出す!!

驚異の記憶術

〈渡辺剛彰先生監修・指導 通信講座〉

“試験の神様”があなたに秘術を伝授します！

キミのライバルはもう、やっている！

「部活とも両立できて、志望校合格!!」

平野由貴さん　福岡県

私は記憶術を始める前は勉強は全くできず、しかも部活一筋でしたので、こんなことで志望校に入れるのかどうか、とても心配でした。（中略）しかし、記憶術を始めてからは、短い時間でたくさん覚えられ、部活とも両立できるので、とてもやる気はでるし、楽しく勉強がはかどりました。志望校にもみごと合格！記憶術を始めて、毎日をとても楽しく過ごしています。

1時間で歴史年表丸暗記

富山県
谷田優子さん
（富山県立滑川高校合格）

記憶術は私の人生を大きく変えました。はずかしいのですが、私の成績はうしろから数えるほどで、「希望校はあきらめてください。」と言われるほどでした。しかし、記憶術を始めて、今ではトップグループです。10分で1時間分の勉強を楽々こなし、1時間で歴史年号を全部覚えてしまいました。無理と言われた志望校にも合格し、先生・両親・友達はびっくり。自分でも信じられないほどでした。今では友達にも入会を勧めています。本当にありがとう。

人生を変える最高の教材

熊本県
山口和彦くん
（熊本県立南関高校合格）

僕が記憶術を知ったのは、中3の三学期でした。当時先生から「はっきり言ってあぶない」と言われていましたが、記憶術を始めて、ぐんぐん暗記できるようになり、とうとう無理だと言われた高校に合格！しかもレベルの高い情報処理コースに入れたのです。もうあとがないという時に、短時間で覚えられたことは、本当にたすかりました。高校でも常に3位以内という高成績です。僕にとっても記憶術は、人生を変える最高の教材だったのかもしれません。

必勝!!

高校受験

大学受験

資格試験

入院のハンデをのりこえた

大阪府
都築真紀さん
（帝国女子大学大和田高校合格）

私は中3になってすぐ入院しました。そんな時記憶術を知り、すぐに始めました。勉強しているというより、遊んでいるような感じで、1日ほんの数分間の積み重ねが実ったのでしょうか、退院してすぐの実力テストで、大キライな数学が86点で、学年で17番になったのです！そして入院のハンデもうそのように成績も上昇。今年、志望高校に入学できました。合格通知を見て泣いた時のことを私は一生忘れないと思います。

バスの中で勉強し、名大合格

愛知県
本田孝次くん
（名古屋大学経済学部合格）

高校のバス通学は、往復で1時間半。この時間を活かそうと思い、参考書を読んでいましたが、集中できませんでした。そこで記憶術を始めたところ、1往復する間にものすごくたくさんのことが頭に入り、日本史の成績は、とうとう学年で1番になりました。苦手の化学も克服し、悲願の名大に合格しました。今は情報処理技術者試験を受けようと思い、記憶術を活用しています。入試以外でも記憶術は大変役に立っています。

高校に入っても効果抜群

埼玉県
野川早知さん
（星野女子高校合格）

私の志望校合格率は30％以下と、絶望的でしたが、記憶術を始めてからは、40％・60％と、みるみるうちに上がり、ついに希望した高校に合格しました。私の場合、記憶術は入試だけでなく、高校に入ってからも役に立ち、クラスで15～20位だった成績が、今では1～2位。学年では約750人中15～30位という成績になりました。記憶術をやってよかったのは、勉強に集中できるようになり、勉強ができなかった頃の自分と比べて、性格的にも明るくなりました。

4時間で、年表を丸暗記

大阪府
永井龍也くん
（近畿大学法学部）

大学を二回失敗した僕は、わらにもすがる思いで、記憶術を始めました。するとどうでしょう。偏差値が10以上も上がり、歴史などは4時間位で、年表を丸暗記し、入試まで1ヶ月以上やらなかったのに、本番では覚えた年表がスラスラ出て来ます。予備校で答え合わせをすると、歴史と英語が満点。楽しくやって大量に覚えられた記憶術に、本当に感謝しています。受験生の人にも、嘘偽りなく推薦したい気持ちです。

受験用歴史年表なら2～3日 英単語なら一時間で最低50

キミ知ってる？受験必勝のための「記憶術」が、いま受験生の間でモテモテなのだ。

それは、受験用歴史年表なら2～3日、英単語なら1時間で最低50は暗記できるからだ。しかも、丸暗記はもちろん、どんな科目にもやさしく応用がきくうえに、効果もバッチリ！受験ばかりか、中間・期末にも絶大な威力を発揮する。

徹夜勉強するより記憶術で1時間やった方が効果的！

記憶術のすごいところは、一度おぼえたら、めったなことでは忘れないところだ！

だから一夜づけ、おおいにけっこう。ネジリハチ巻で毎日毎日ガリガリやるばかりが勉強じゃあない。それより、いかに効率よく効果的にやるかが問題なのだ。

だからこそ**記憶術なのだ。**

この記憶術講座をつくったのは、試験の神様として有名な渡辺剛彰先生。中2の時、父から記憶術を学び成績がビリからトップへ。東大在学中に司法試験イッパツ合格するなど、わが国記憶術界の第一人者がその秘術をキミに伝授してくれるのだ。さあ、さっそく案内書を取り寄せよう！

講座内容は全部で3コース

- 高校受験コース
- 大学受験コース
- 一般コース（資格取得向）

←記憶術各コース別の詳しい

案内書無料プレゼント

この信じられないような、暗記術が君のものになる!!

- 理数系の公式なんかは、超ラクラク！
- 歴史年表の丸暗記なら、たったの一日！
- 周期律表なんて試験直前の3分で覚えられる！
- 一夜づけの勉強が何日分にもなる！…etc

東京☎(03)3317-2811
〈受付〉朝7時～夜9時・年中無休

〈本校所在地〉
東京都杉並区高円寺南1の33の3
東京カルチャーセンター

Ⓕ

シミュレーションゲーム

CAMPAIGN VERSION
大戦略II

©1989 SYSTEM SOFT CORP. ©1991 MICRO CABIN.

マイクロキャビン®
株式会社マイクロキャビン
〒510 三重県四日市市安島2-9-12 TEL.0593(51)6482

"キャンペーン版 大戦略II"その名の通り今回はキャンペーンモードを採用!

キャンペーンモードとは、8ステージにもなるマップを次々に連続制覇し、最終マップにある敵の本拠地に挑むというダイナミックなゲームです。
生き残った部隊や軍事費は、もちろん次のステージに引き継ぐことができます。
また、通常のソロマップモードとは別に、新しくストーリーに合わせて設定されたビジュアルシーンはゲームを最高に盛り上げます。
ソロマップ数自体も本来パソコン版に収録されている20本に加え、マップコレクションの20本を合わせたなんと合計40本の大容量!
洗練されたリアルファイト戦闘シーンや、迫力のCDサウンドで、今まで以上に充実した『キャンペーン版 大戦略II』for PCエンジン。どうぞご期待ください。

★ユニットは空母、ヘリ空母、駆逐艦、輸送艦の4艦船が新登場! ★新たに射程のある武器を装備した間接攻撃兵器登場! ★地形には港を追加! ★ほぼ全ての航空機が武器交換可能! ★熟練レベルが高い部隊から有利な先制攻撃制の『イニシアティブ制』を導入。 ★新ユニットの登場により各国の生産タイプをよりリアルに更新。 ★ゲーム開始前に最大3ヶ国で同盟関係の設定可能。

PC Engine



戦略の舞台
新たなるStrategic Stageへ。

15 KODAK 5005 EPP 16 KODAK 5005 EPP 17 KODAK 5005 EPP 18 KODAK 5005 EPP 19 KODAK 5005 EPP









SUPER CD·ROM² SYSTEM

来春発売予定!!

15 ▻15A 16 ▻16A 17 ▻17A 18 ▻18A 19 ▻19A

ILLUSTRATION by MASAMI ONISHI ※画面写真は開発中のものです。

モンスタープロレス

魔界格闘技王座決定戦!



見えざる敵!
ジャングルのハンター
カメレオンマン



戦う死者!恐怖を知らぬ
ゾンビファイター
ドクロミドロ

忍術無頼!
闇を跳梁する覆面忍者
ザ・ニンジャ



優雅な凶獣!
マット・グロッソの切り裂き魔
キラーアマゾン

荒れ狂う筋肉!
突進する重戦車
マッチョ・ブル



驚異のクリーチャー!
闇にうごめく妖獣
ポイズンマン

掟無用のビッグ・バトル!!

凶悪モンスターレスラーが全部で16体。
いずれおとらぬ強者ぞろい。
生き残りの鍵は、体力、魔力、そして戦略だ!



①究極の魔法技、ピラニア攻撃!



②反則技の王道、鉄柱攻撃!



③みんな個性的なやつらだ!



PCエンジン Huカード 4メガROM バックアップメモリ対応 価格¥6,800 好評発売中!

サービステレホン 03-3268-6070

〒162 東京都新宿区下宮比町2-1 **アスク講談社**

PCエンジン特別救助隊

SRT Special Rescue Team

さて、もういくつ寝るとお正月。お年玉をいっぱいもらって買いたいソフトを買うのもいいけどお賽



銭に少し分けて、ゲームと勉強が上達しますように。なんてお願いするのはどんなもんだろう？

グラディウス

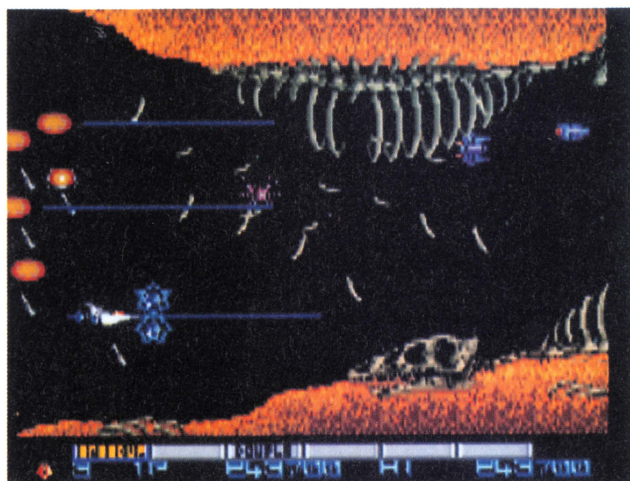
コナミ／発売中／6000円



ゲーマーご用達の一本だね。

「グラディウス」といえば、横スクロールのＳＴＧというジャンルを位置づけた名作だ。コナミの参入第一弾がこのソフトと聞いてちょっと驚いたけど、やればやるほど、クリアすればするほど楽しくなってくる、この面白さを感じちゃうと、なるほどな！と納得できるものがあるのだな、これが。

さて、もうすでにこのゲームについて知っているゲーマー諸君もいることだろうが、今回は、「グラディウス」初心者向けの攻略ということで了承していただきたい。次回、スペシャル企画でさらに煮詰めた攻略をしていくので、お楽しみに。ということでSRT「グラ」いってみましょう。



ステージ1～4で押えたい3つのポイント紹介だ!!

武器選択でステージ攻略のツボを知れ!!

攻撃武器はレーザーとダブルの２種類だ。どちらでも、基本的にはそんなに大差ないのだが、敵の多い場所ではレーザー。上下に壁があるところなどはダブルといった感じで、選択していくのがいいんじゃないかな。あとは好みで決めてちょうだい。

DOUBLE

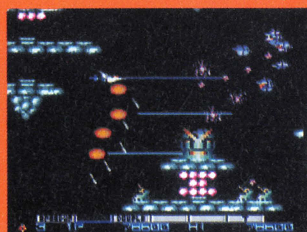
ダブルの特徴は前方と斜め上方向にうてるということ。これにミサイルがついていれば、上下の敵はなんてことなくやっつけられるぞ。



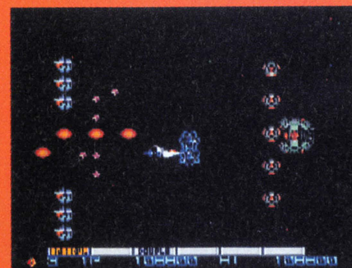
◀こんな面でもダブルは役に立っちゃうんだな。上方向に気をとられないしね。

LASER

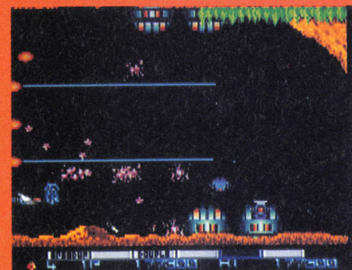
レーザーはまさにれーざーって感じで一直線にとんでいく貫通力抜群の威力だ。敵が密集してるとこなんか、一掃できちゃうよね。



◀オプションとともにレーザーで一掃なんて気持ちいいでしょ。爽快感抜群だぜ。



◀自機を上下に移動させることで、オプションの動きも活発に、画面中の敵を完全撃滅だぜ！



◀かたい敵ならレーザーにおまかせだ。ビーとのびておかたい野郎も一発でけせるぜ！

STAGE 1

ステージ1は、まずはお手並み拝見といった感じで試してみよう。最初にスピードを2段階あげて、オプション装着だ。



◀レーザーにするかダブルにするかは君次第だが、初心者はダブルを勧めます。

まずはオプション装備

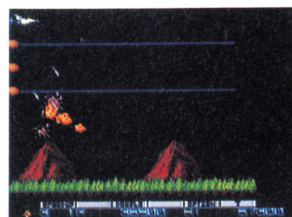
オプションはこの位置で2つつけられるはずだ。ここでついてないと他の装備もつけられなくなってくるぞ。



◀このあとレーザーかダブルの武器選択になるので、2つつけておきたいところ。

火山はここでよける!

1面のお約束、火山。無理に移動せずにこの位置でうちまくっておくのが安全だ。ミサイルはとっておくこと。



◀もちょっとオプションを自機を囲むように移動させればさらに安心だね。

STAGE 2

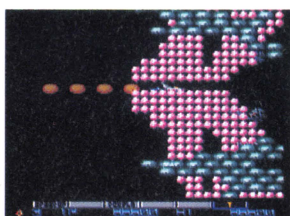
ステージ2はつぶつぶがいっぱいのステージだ。画面が上下にスクロールするので、位置を見失わないようにね。



◀あまり上下に移動せずに、真ん中のコースをとるのが楽なコースだよん。

自機分の進路でOK!

つぶつぶを全部破壊したい人は別として、オプションなどで自機の進路を作るだけで十分なので、無理しないように。



◀どうしても全部破壊しないと気が済まない人は、オプション振り回しでどうぞ。

レーザーでバリヤをはれ

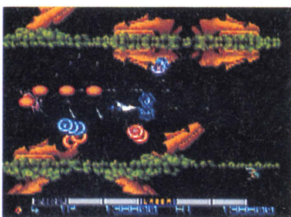
画面ではちっと見づらいかも知れないが、突然現れては迫ってくるザブくんだ。これも移動せずに固定位置で倒そうぜ。



◀この位置でレーザーならバリア効果もあって楽々倒せちゃうんだな。

STAGE 3

ステージ3はコナミファンお馴染のモアイ面。憎いけれど憎めないこのモアイくん達との戦いがはじまるぞ。



◀これでもかといわんばかりにモアイの大群だ。気をゆるめちゃだめだぜ。

モアイは口を開いた瞬間を!!

モアイは口を開いた時しかダメージを与えられない。その瞬間に弾をうちこんでやるのだ。敵弾にも注意せよ。



▲この状態では攻撃を受け付けないぞ。もちっと待つのだ。



▲この瞬間をねらって弾をうちこんでやろう。チャンスはつかもうぜ。

出現場所を覚えろ!

こいつらの本体である大きい奴を撃たないと、小さく破壊できないザコをはいてくるので、出現と同時に撃破せよ。



◀ここはダブルで一気に2つ破壊するのをねらうほうがいいかもね。

STAGE 4

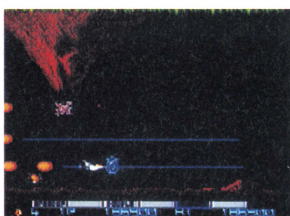
ステージ4は逆火山面だ。ま、上に火山がついてるってわけやね。ステージ途中で吹き出すのもいるので注意してね。



◀上からの攻撃に備えるために慣れないうちはダブルをお勧めします。

逆火山は一気にぬけろ

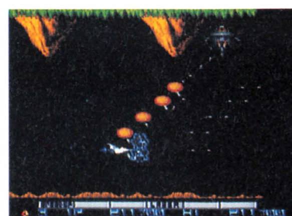
問題の逆火山。自機が近づくと噴火するので、オプションを上に一気にぬけていくのがいいだろう。



◀吹き出す迫力にためらっちゃだめだ。レーザーうちっぱなしで突き進め!

DOUBLEで楽勝

最後はぜひダブルで楽をしよう。この位置なら、ほとんどノーダメージで切り抜けられるはずだ。



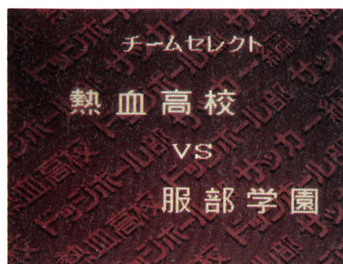
◀この位置がベリーグッド。無駄なことしないでも勝てるんだからいいでしょ。

次号究極VS至高の攻略対決で徹底分析だ!!

熱血高校ドッジボール部 CDサッカー編

ナグザット／発売中／7200円

どこの高校を選ぶか迷えるキミに人生の(!?)SRT!
進学適性チャートだ!



◀それぞれ熱血高校、七福学園、死愚魔高校、一本釣水産高校、服部学園高校の5チームから選べる。

このゲームのトレーニング・モードでは、プレイヤーはそれぞれ5つのチームの中から好きなチーム（高校）を選ぶことができる。そこで、キミはどのチーム（高校）に適しているかを、総合的にしてかつ運命的に判断し、キミの進むべき進路をアドバイスするぞ！

ここからスタート！

イエス → ／ ノー ⇢

●中嶋が引退しちゃったので、もうF1は見ない。

●サッカー部のみさこちゃんより、バストの大きいミント姫が好きだ。

みさこ　ミント姫



●渡瀬麻紀より、ポール牧のファンだ。

●えぐち団長の体型は、おそなえモチに似ている（おめでたい）と思う。



●ウクライナとは、たぶんウクレレの一種だと思う。

●PKOとはプロレス用語で、相手をパンチでKOすることだ。



●テラモトとエビイチ、テラモトの方がおりこうそうに見える。

テラモト



エビイチ



●テストの前などに、よく神さまにお願いごとをする。



●ウルグァイ・ラウンドと聞くと、"うるめいわし"を思い出す。



●ヘディングとは、スウェーデンの探検家ヘディンが始めたワザだ。

◀「さまよえる湖」の著者はサッカーファンだった!?

キミは進学をあきらめなさい。



熱血高校



サッカーは知識じゃない。大切なのはあふれる情熱と、ガッツのつまったふとももだ。キミはこの高校で熱い血を燃やせ！

七福高校



ちょっぴり神秘を好むロマンチックなキミはこの高校。勝利への固い信念で試合にのぞみ、相手チームに神罰を加えちゃえ！

死愚魔高校



心やさしき暴れん坊…でもホントはさみしがり屋!? あ〜やんなっちゃった、なんて言わずに、仲間たちと青春を転がせ！

一本釣水産高校



海の男だ、あかがね色だ！…なんのことやらわかんないけど、男らしく威勢のいいこの高校で、青春の海をしなやかに泳いでね。

服部学園高校



自己修養タイプのキミには、この高校がおすすめ。勉強に疲れたら大きく背のびを……おっと、ここは忍びの学校だった。

©1991 TECHNOS JAPAN CORP. ©1991 NAXAT SOFT

おかあさんといっしょ にこにこ,ぷん

NHKエンタープライズ／発売中／6500円



たのしくあそぼう!

お母さん、いっしょにね!



オープニングのお話を読んであげたり、キャラの操作を手伝ったり……お母さん、いっしょに遊んであげてね。でも、お母さんが子供より夢中にならないよ〜に！



▲番組の対象年齢は2〜4歳児ぐらいかなあ? きっとコントローラーを初めて持つ子も多いはず。お母さんが手をそえてあげてね。このスキンシップが大切！

歌をうたいながらプレイしよう!





▼そばには『にこぷん』の人形に、ジェットマン人形……ん!? おいおい『にこぷん』のページだってのにさ！

オープニングに流れる『にこにこぷん』のテーマをはじめ、『シュビデュビパパヤ』『バナナの親子』『さよならマーチ』と、番組でおなじみの曲が流れるぞ。

大きな声で歌いながら、ゲームをプレイすれば楽しさもいっぱい／ お子さんの音感教育に役立つ(!?)……か、それとも小さいうちからカラオケ好きになるか!?……は、わかりませんけどね。

主人公になりきってみる!?

ピッコロ



ポロリ







自分がじゃじゃ丸やポロリになってプレイしよう／ お母さんが（お父さんでもいいけどね）扮装をして、お子さんを楽しませてあげるのもいいかも。ただし上の写真のように、子供が恐がる失敗例もあるので、気をつけてくださしゃい……。



かじっちゃだめだよ





▲制限時間がきれるとお化けに追われるぞ！



コラコラ、うまく操作できないからって、腹をたてて、コントローラーなんかかじっちゃだめだよ！

…あ、ホントのSRTもやんなくちゃ!

■6ステージにいるライオンは、頭の上にのれるぞ————。

え〜と、ここでホントのSRTらしいこともしておくからね。

6ステージにいるライオンは、飛びこえるのもちょっとたいへん。でも実は、頭の上に乗れるのだ。石段の高い所からジャンプすると、飛び乗れるぞ。



▲ホラ、頭の上に乗れる！ これに気づくまで、私（担当）はここで、何回も失神しちゃったんだよなあ〜。



▲これならフルーツだって楽々とれるぞ。幼児向けにしてはむずかしかったな…え!? 私（担当）の腕が幼児なみなだけ……？

体そうもしよう!



▲そうそう、おもしろいからって、ゲームばかりしていてはだめ。ゲームの後では体そうで体を動かそう！ もちろん『ぞうさんのあくび』だ。

♪パン,パン,パン,パン 花火がパ〜ン!

©1991 KSS ©1991 NHK E.P. ©NHK SW

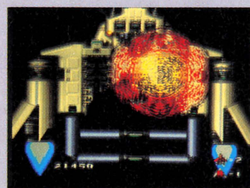
今月は、St.5からラストまでをいっきに攻略！ これを読めばエンディングが見える！

ゲーマー倉持直伝!!

今月の1本 雷電 RAIDEN

究極の攻略

『雷電』もこれで最後っ！ ホントこのゲームって長いだけに、攻略にも時間がかかった。それだけやりごたえのあるシューティングだったように思う。今月は特にやりごたえのあるステージ5から8までをいっきに攻略するぞ！



先号に続いて今回は雷電のステージ5〜ステージ8までを攻略するわけなんだけど、この後半面がやたらとムズイ。特にステージ6からはハンパじゃなく難易度が高い。

ステージ1〜ステージ4なんて後半面に比べると単なるアソビにすぎなかったような感じさえする。「へっ、そんなこたぁ〜ないね！」な〜んて思ってるキミ、まぁやってごらん！



ゲーマー倉持の近況報告



今年ももうあとわずか。今年もいろいろあったけど、アーケードゲームも去年に比べ大幅にパワーアップしたと思う。特に大型きょう体が格段に進化したのでは？ テーブルの方もけっこう豊作だったようだしね。そのテーブルの中でも今年いちばん人気が高かったのはやはり『ストII』、ではないだろうか。で、いま僕がハマっているのが『キャプテンコマンドー（カプコン）』だ！ ムズイけどすごくおもしろいよ。

ここからが本当の戦いだっ!!!

STAGE 5

難易度は高くないので、ボムは温存！

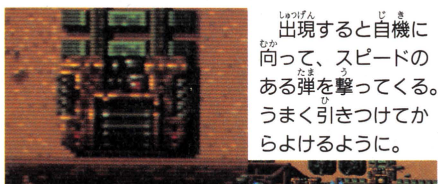


(おすすめ装備)

この面はいろんな所から敵が出現するので、H+バルカンショットがいいぞ！

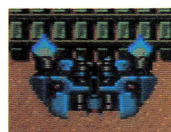
攻略1 ステージ5のメイン的存在の敵キャラ！ 速攻で撃破っ！

出現すると自機に向って、スピードのある弾を撃ってくる。うまく引きつけてからよけるように。



この面は地上物が多い。こいつは決まった所しか移動できないので出現位置を覚えよう。

攻略2 St.1のヤツとは違って けっこう強敵だぞっ！



ステージ1で出現したヤツのパワーアップ版。前半のとは違い、撃ち出される弾は破壊できない。しかもこの敵が出現している間に、例の戦車もいっしょに襲ってくる。うまく敵弾を誘導しないと、あっという間に弾だらけになるぞ。



▲まず画面に出てきたら地上物を破壊して、弾を撃たれる前に、画面のはしに寄っておこう。



▲画面上部の2機が中央に移動してきたら、ボムを使っていっきに破壊してしまおう。

BOSS ランドクラウン

このボスは巨大な戦車のようなもので、動きは遅い。対戦中に子供を吐き出してくる。けっこう硬い。

両翼を壊さないように攻撃！



本体の両翼を壊すと敵弾の数が増すので弱点を適確に攻撃！子供が出てきたらボムを使って一掃しよう。

©1991 SEIBU KAIHATSU INC©1991 HUDSON SOFT

STAGE 6

(おすすめ装備)

ステージ6は硬めの敵が多く出現する。装備はM+赤ショットがいい。

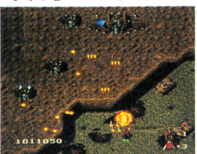
攻略1 弾を撃たれる前に破壊せよ!


▲画面上まで来ると弾をばらまく。それほど硬くはないぞ!


◀画面下から出現。少ししてから後ろに回れ!
◀後ろに回ったらショットを撃って倒せ!

攻略2 敵の複合攻撃に気をつけろ!

この面は、ザコたちの複合攻撃がけっこうキビしい。一回でも死ぬとかなりつらくなるぞ。


◀常に自機を画面下から少し上に置け!

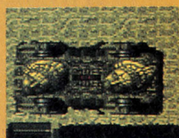
攻略3 ここで最後の妖精が出るぞ!

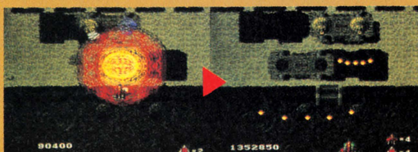
ここはボス戦の少し前の所。目印は画面左に見える化石だ。右側の戦車を少し破壊してから取るといいぞ!



BOSS ガーディアン

古代遺跡のような形をした戦車。こいつの攻撃方法は本体に付いている顔(弱点でもある)から5WAY弾を吐いてくる。




▲まず、この点滅が終わる少し前に、画面の真ん中でボムを使う。
▲ボムがきれるまで弾を撃ち込めば下の顔は破壊できる。後は地道に攻撃。

STAGE 7

(おすすめ装備)

この面はいきなりザコが出現したりするので、H+ショットで行け!

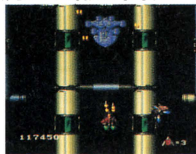
攻略1 始まっていきなり激戦開始!

最初に出るアイテムを取った後に、いきなり中ボスらしき奴が4機出現する。まず4機が画面に出たらボムを使う。残ったヤツは、画面下で攻撃だ。


▲全機出たら迷わずボムを投下! これで半分は撃破。

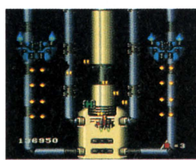
攻略2 画面の四方八方から敵が出現!

このステージでは常にいろんな所から、すごいスピードでザコが飛んでくるぞ。体当たりに注意しろ!



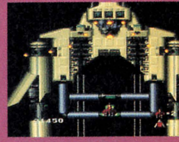
攻略3 ステージ5のヤツが再び出現!

ステージ5のヤツと同じ。倒し方としては、パイプに付いているヤツが出たと同時にボムを使って一掃。



BOSS アントノフMa-27

超デカイボスで攻撃もすごく激しい。ボスと対戦する少し前にパーツらしき物が出現。



倒し方としては、まずパーツ×2を必ず破壊すること。次に画面の下に行き、少しずつ動きながら弾をよけるようにしよう。


▲弾は交差するように飛んで来るので、交差した後によける。
▲弾をよけたら少し上に行き、ショットを弱点に撃ち込め!

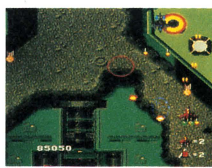
STAGE 8

(おすすめ装備)

ここでは赤+Mをすすめる。出現するのはどれも硬い敵ばかりなのだ。

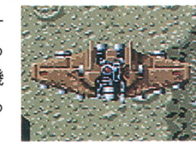
攻略1 片っぱしから壊しまくれ!

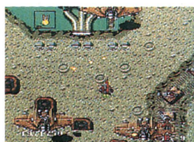
やっとラストまで来た。最終面らしく一度に出現する敵の数はハンパじゃない。気を抜くとあっという間に敵に囲まれるぞ!

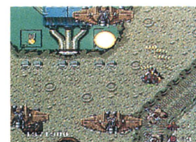

▲特に砲台は全滅させるようにしよう。

攻略2 上下から中型戦闘機が出現!

ここはステージ半ばすぎぐらいの所。まず上から1機出現し、その後に下から2機出てくる。




▲右側の戦車に注意しつつ、上のヤツにダメージを与える。


▲下の2機が少し上まで来たら後ろに回り込んで攻撃。これで破壊できる。

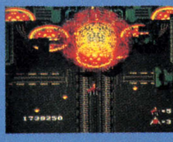
BOSS ドレイネージ・コア

いよいよラスボスの登場!こいつの火力は凄まじく、まさに砲台のかたまりといった感じだ!

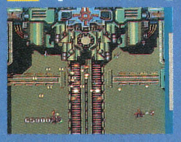


1 ボムがある時

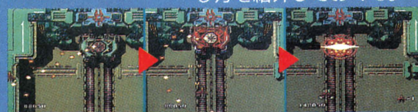
こいつは、ボムがあるかないかで倒し方が変わる。ある場合は全て合体する前に撃破が可能だ!


◀おもいっきり弾を撃つのだ!

2 ボムがない時



ここに来るまでにボムがない時、これはすごくつらい! が、絶対に倒せないわけではない。下にその倒し方を紹介しておくぞ。


▲まず左上と右上の砲台+パーツを集中攻撃。
▲弱点からのゲロゲロ弾は、少しずつよけろ!
▲けっこう硬いが、地道に攻撃すれば倒せるぞ。

ちょっと待った!! それが究極とは片腹痛いわ!!


▲海原あーむん。美芸夢倶楽部会長。常にゲームとは何か?を追い求める探求家。

「それがお前のいう究極の攻略なのか、倉持士郎。おかしすぎて片腹痛いわ!」
「お前は美芸夢倶楽部の海原あーむん!何の用だ!そ、その至高の攻略という看板は」
「そうだ。お前のチャラチャラした攻略に喝を入れるべく、我々が発案した企画だ」
「そんな好き勝手はさせないぞ。それに一体どこがチャラチャラしてるというんだ!」
「それもわからんのか!いいだろう、わからせてやる。グラディウス5番勝負でな」
「グラディウスだな。わかった。俺とお前の攻略、どっちが上か勝負してやるぜ」

よーし!いいだろう、その勝負うけてやる!

次号 激突!!究極の攻略VS至高の攻略



世界品質。
スポーツゲームの一級品。

ビッグゲームがやってくる！

The KICK BOXING

ザ・キックボクシング





THE DAVIS CUP Tennis

ザ・デビスカップテニス





マイクロワールド 〒170 東京都豊島区北大塚2-18-8 大塚エースビル801 Tel.03(5394)2255代

GET LUCKY !!
瀬能あづさ

9月号で登場してくれた三浦理恵子ちゃんに続いてCoCoからソロ・デビューした瀬能あづさちゃん。セカンドシングル「見つめていても」も、1月15日に発売決定。しかも、それはCoCoのコンサートのまっさい中！1月9日には、あっちゃん初のドラマ出演も決まっている。タイトルは、「愛という名のもとに」で、あの鈴木保奈美さんの妹役を演じるんだ。年の始めからパワフルな活動のあっちゃん。ちょっと目が離せないぞ！



PRINCESS CAFE

PHOTO／KENICHI ISHIDA STYLING／CHIKO SATO HAIR&MAKE／HIROKO TANAKA



今月のPRINCESS

●プロフィール●



本名／瀬能あづさ。1973年4月3日生まれ。出身地／神奈川県。血液型／B型。趣味／音楽鑑賞。特技／どこでも眠れる。1989年9月6日「EQUALロマンス」で、CoCoのメンバーとしてデビュー。1991年9月4日「もう泣かないで」でソロデビュー。

今月のCafe

●らんま1/2～とらわれの花嫁～●メサイヤ/発売中/6800円。今回の"らんま"は、アドベンチャー形式のデジタルコミック。物語は3つのパートに分かれていて、ストーリーをたっぷり楽しめるようになっている。PCエンジンだけのオリジナルストーリーっていうところにも注目。声優さんたちもアニメ版と同じだ。



いつも車のゲームばかりやってました♡



CoCoのメンバーとして活躍中の瀬能あづさちゃんが、9月4日にソロデビュー。そのデビュー曲「もう泣かないで」に続くセカンドシングル「見つめていても」が、1月15日に発売されるぞ。CoCoのメンバーの中でも、とびきり明るいあづさちゃん。これからの活躍に期待もふくらむばかり。ドラマにだってチャレンジしちゃうしね。今月はそんなあづさちゃんに登場してもらったぞ。

——前に三浦理恵子ちゃんにきてもらったとき、CoCoの5人がツアーに行くと、ホテル内のゲームコーナーとかでゲームするって聞いたけど。みんなでワーッとさわいじゃう?

「そうですね。最近はあまりやらないですけど、前はよくゲームコーナーで遊んでました。ゲームボーイとかは、たまに誰かが持っていると借りてやってみたりしますけど」

——ゲームコーナーであづさちゃんが遊んだゲームって、どんなもの?

「私いつも運転するやつばっかり。車のやつありますよね。もう、あればかりやってました。中学のときにゲームセンター行ったときとかも車のやつとか、ぬいぐるみ取りとかをやって遊んでました」

——今回は、あづさちゃんのデビュー曲がアニメの「らんま1/2」のテーマソングに使われているということもあって、「らんま1/2～とらわれの花嫁～」にチャレンジしてもらうことにしたよ。アドベンチャーゲームというか、ストーリーを楽しむデジタルコミックになってるんだ。コマンドを選びながらゲームを進めていくシステムになってるよ。



「これ、どのボタンを押せばいいんですか」

——"見る"とか、"話す"とかコマンドが出てるでしょ。この左の方向キーで"見る"を選ぶと、こんどは、乱馬を見るのか、あかねを見るのかとか出てくるんだ。すると下に出てくるセリフをしゃべってくれるってしくみ。

「私、こういうタイプのゲームあまりやったことがないんですよ。"らんま"は好きで、前はずっとテレビで見ていたんですけど」

——慣れていないとわかりにくいかもしれないね。でも、ふつうのアドベンチャーゲームのようにいじわるなワナなんかがなくて、わりとスンナリ進むように作られているんだ。

「声がアニメのものと同じですね」

——うん。全員同じ声優さんを使っているんだ。

「すごいですね。アニメを見てる感じ」

早くソロでライブがやりたいの♡

「ゲームっていうと、どうしても、ダダダッと撃ったりジャンプしたりっていうものだって思っちゃいますけど、こういうゲームもたまにはいいですね」

——何か自分でストーリーを作っていく楽しさがあるでしょ。

「そうですね。これって、テレビでやっているものと同じなんですか」

——出演するのはおなじみの人物ばかりだけど、ストーリーは、このPCエンジンのオリジナルなんだ。話が3つも入ってるしね。ところで、1月にはあづさちゃんのセカンドシングルが出るよね。今度の曲はとても詞が大人っぽいと思うけど。

「前とは違って詞は大人っぽいですね。曲調はアップテンポですけど」

——ソロとCoCoでの活動とは違う？

「もう、全然違いますね。どこがっていうことじゃなくて」

——1月9日からドラマが始まるけど、初めてだよね、ドラマって。不安とかある？

「不安とかはやはりありますけど、そればかり考えていると負けちゃうんで、プレッシャーとかに。だから、あまり考えないようにして、自分なりにがんばりたいと思ってます」

——これからやりたいことは？

「とりあえず、ソロでライブをやりたいなと考えています。内容については全然考えていないんですけどね」

——それじゃ、最後に読者のみんなにメッセージを。

「あんまりゲームをやりすぎないようにしてください。ゲームばかりやらないで私の歌を聴いてくださいね」



あづさちゃん情報

瀬能あづさちゃんのセカンドシングル「見つめていても」(ポニーキャニオン)は、1月15日発売。フジテレビ系ドラマ「愛という名のもとに」(毎週木曜・22時〜)は1月9日からスタート。CoCoのコンサートは、1／5＝神奈川県民ホール、1／8＝大阪厚生年金会館、1／15＝愛知厚生年金会館、1／19＝東京ベイNKホール。レギュラー番組は、フジテレビ系「週刊スタミナ天国」(毎週土曜・13時〜)、ニッポン放送「CoCoの恋は大さわぎ」(月〜木曜・23時50分〜)、文化放送「CoCo 5カラットのロマンス」(毎週日曜・7時30分〜)。CoCoの新曲「夢だけ見てる」も、12月4日に発売されたばかり。これからもあづさちゃんの応援よろしく！

♥あづさちゃんへのファンレター、問い合わせは、〒160東京都新宿区四谷3-11光徳ビル2F COCONUT CLUB "瀬能あづさ" 月刊PCエンジン係 ☎03-3357-0603に。







◀12月4日に発売されたCoCoのニューシングル「夢だけ見てる」。



◀1月15日発売のあづさちゃんのセカンドシングル「見つめていても」。

遊楽専業団

YOU RAKU SEN GYO DAN

ARCADE GAME
CONSUMER GAME
WORLD GAME
新春画廊祭り

91年も本当にあとわずか。みんなは、お正月に遊ぶためのゲームはもう準備してあるかな？　団長はね、悲しいことに仕事で、お正月もほとんど休めないんだ。ゲームやりまくろうとおもったのに。トホホ。

ARCADE GAME

餓狼伝説 ～宿命の闘い～ (SNK)

ギースの野望を打ち砕け!!



今月紹介するゲームは、NEO・GEOの「餓狼伝説～宿命の戦い～」という今、超はやりの格闘アクションゲーム。操作は8方向レバー+A・B・Cボタンを使う。プレイヤーが選べるキャラは、全部で3種類。プレイヤーはこの3人の中から一人を選び、プレイするわけ。もちろん2P同時や、対戦プレイもできる。プレイヤーの操作するキャラはそれぞれ独特の技を持ち、個性がはっきりしている。まだゲーセンではあまり見ないようだけど、そのうち、近くのゲーセンにも入るでしょう。けっこう〈ス○Ⅱ〉に似ているかも。

キミが操作するキャラクターだっ！

テリーボガード



▲恩師ジェフ・ボガードの死後、独学でマーシャル・アーツを習得する。10年前に別れたアンディの兄。

アンディボガード



▲10年前、テリーと別れた後、単身修業の旅に出る。旅先で知り合った日本人に骨法を習う。テリーの弟。

東　丈



▲出身地日本。幼い頃からタイ人にムエタイを教えられる。技はかなり強力だ！　名前は“ひがし　じょう”。

もちろん2P対戦もできるっ！





◀アンディVS東。おたがいの必殺技を使って戦おう。もちろん兄弟対決もできる。

先にも書いたけど、2P同時もできる（敵1対1P、2P）。2Pでエリアをクリアした場合、対戦プレイとなる。もし対戦で負けても、次のエリアでの協力プレイに参加できるぞ！

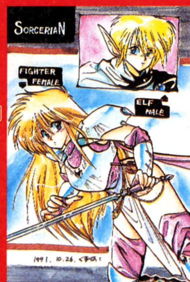


◀ちなみにこれは、ボーナスステージ。この面では、アームレスリングをやる。勝つと点がはいる。

©SNK

遊楽画廊 EXTRA

先月号の大画廊はどうだったかな？　いきなりあんなに大きいのやるとは思わなかったでしょ。今月は、毎年恒例の『新春！画廊祭り』を開催。そして、みんなから送られてきた年賀状も最後の方に載ってるからね。年賀状は、だいたい11月中に届けばこの号に載せられるので、来年送ろうと思う人は参考にしてね。



◀ソーサリは2M専用ソフトになったのだ。（大阪府・泉樟葉）



◀この手のソフトが店から消えた（笑）。（群馬県・貴森ゆう）



◀最近のナムコ、元気ないから心配。（兵庫県・笠原弥介（後略））



◀ガンダムのPC化はあるかな？（愛知県・ヘタくん）

CONSUMER GAME

BUSTER BALL

ゲームギア/リバーヒルソフト/3月20日発売/予価3800円

通信対応の未来型フットボール!

リバーヒルソフトから、ゲームギア用として3月に発売されるのが、SFタッチのアクションスポーツゲーム『バスター・ボール』。

このゲーム、基本的なルールは、相手ゴールにボールをぶつけて得点し、全ハーフの合計点が多い方が勝ち。フィールド上にピンボールのバンパーがあったり、ボールやキャラで敵を攻撃したりと、いろいろな仕かけがあるのだ。

チームは9つ、フィールドは6つあり、いろいろな対戦が楽しめるぞ。

もちろん、通信に対応しているので、友達の相手チームをガンガン攻撃しよう（笑）。



◀ピンボールでおなじみのバンパーなども設置。



▲日本全国の9つの中からチームを選ぼう。どれも特色のあるチームだぞ。

▲ゴールは、ボールの当て方によって得点が違ってくるのだ。





▼スローゾーン（赤）とダッシュゾーン。こういった、様々な仕掛がこちこちに用意されているのだ。

▲フィールド上に地雷が埋められていることも。キャラが踏むと、こんなふうに吹き飛ばされてしまうのだ。

©Riverhill Soft

WORLD GAME

4D BOXING

ELECTRONIC ARTS/IBM-PC

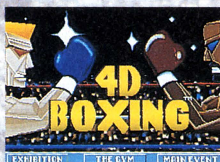
超燃えっっ！のポリゴンボクシングなのだ！

今までポリゴンのゲームっていくつも紹介してたけど、どれも3Dのシミュレーター系のだった。ところが、今度出たこのゲームは、な〜んとポリゴンのボクシング。

早速買ってきて遊んでみたんだけど、いやー、これはおもしろい！ この年末進行の忙しい中、毎日遊んじゃってるのだ。

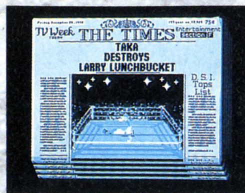
ゲームは、自分のキャラを作ってランキング51位からスタート。試合中のアングルやラウンド、時間なども細かく設定でき、さらに自分の試合をリプレイで見たり、勝つと決定的瞬間が新聞の1面を飾ったり。まさにいたれりつくせりの1本だぞ。







▼やった、KOシーンで新聞の1面だあ。



◀試合のアングルは、プレイヤー視点にもできる。
▼ビデオカメラのアングル設定。ズームなど細かく設定できる。

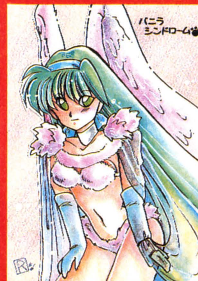


◀キャラメイク。身長・体重を変えると、キャラがそのまま伸び縮みするのだ。

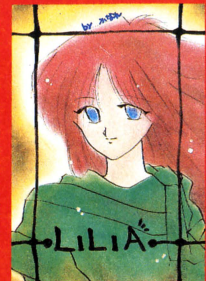


▶キャラの顔はヘンだけど、動きはとってもリアル。思わずアツくなるのだ。

1991 DSI AND ELECTRONIC ARTS. ALL RIGHT RESERVED.
1991 ELECTRONIC ARTS. ALL RIGHTS RESERVED.



◀バニラは少しずつ遊んでるのだ。（東京都・R通孝（DNT））



◀Ysのことは今月の付録も見てね。（埼玉県・香流あどるん）



◀次のコナミはいきなりコレだあ。（宮崎県・種和桂生）



◀GB版の外伝、PCにもなるみたいだよ。（新潟県・樹蘭愛里）





◀スーパーカードちゃんと買えたかな？（北海道・すとろべりい）

新春!画廊祭り

先号の大画廊に引き続いて今月は画廊祭りの開催だよ。画廊も4年目に突入だけど、これからも引き続きよろしくねー。



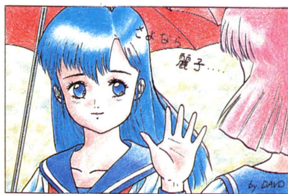
◀またさくま塾やりたいねー。(東京都・ZAP)



◀その値段なら買うかも。(東京都・YUKI-♡)



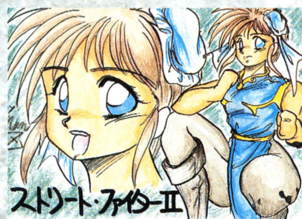
◀「とどろけ!一番」、なつかしい。(長崎県・勇者ロト)



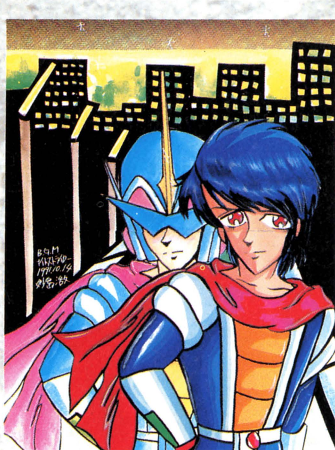
◀どんなビジュアルが入るかなあ?(大阪府・DAVO)



◀ランス買ってなかったなあ。(東京都・ちんじゃおろおす)



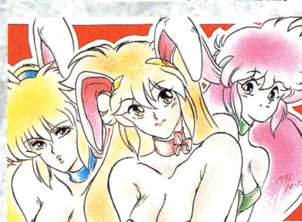
◀カセットよかったよ。(広島県・MIDI大好きマンダム)



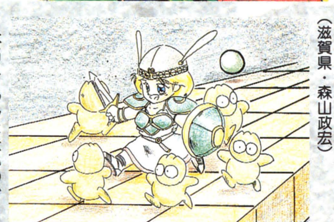
◀これ好きだった。(三重県・妙島「夜の攻撃人」浩文)



◀投稿1周年おめでとー。(東京都・くれいお)



◀本当にコマンドないのか?(愛媛県・GIRLフーリー)



◀このワルキューレいいなあ。(滋賀県・森山政宏)

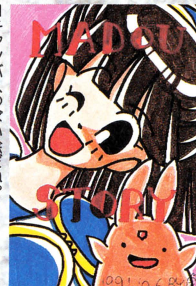
◀コントローラーは必要だろうなぁ。(神奈川県・砂亜久)



◀YS合作。(山口県・あや/熊本県・蘭迦)



◀キャンバスっぽい絵だね。(埼玉県・蘭楓華)



◀魔導は、今度買おうと思ってるんだ。(大阪府・木苺じゃむ)



◀YS合作。2人は近所なんだね。(愛知県・パン/ポリンキー)



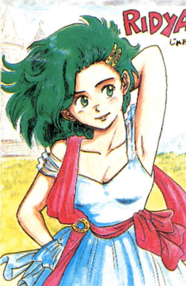
◀延びたけど、早くIIが出るといいね。(茨城県・ぽに)



◀ブライIIは8月以降になりそうだって。(東京都・羽原あるふぁ)



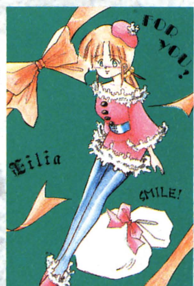
◀受験終わったらまた投稿してね。(埼玉県・弾心火鳥正太瀧)



◀タイムラグも前号で短縮したぞ。(神奈川県・田舎者助)



◀すごく売れてたみたいだねぇ。(長崎県・れつつらごー翠雲純)



◀リリアのサンタクロースだ。(北海道・パーキー夢丸)



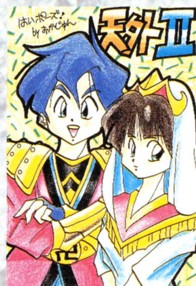
◀ストファイII合作。(長崎県・ゴエモン/神奈川県・ストリートダンサーII)




◀次のFFって動いてるのかなあ?(神奈川県・オヨヨ)



◀PC版はなくなっちゃったみたい。(神奈川県・陸野あやせ)



◀体験集で遊んでみたかな?(岐阜県・おかじゅん)



◀YS合作。(静岡県・エルシト2/島根県・にいとつどつ)



◀雀偵は上下巻とも買うつもり。(東京都・高原ぱせり)



◀PCサマーフェスは最初の2日間いたよ。(兵庫県・沢村流衣)



◀これ買わなかった。買おうかなあ。(千葉県・らうる)



▲気合いの入ったダライアスイラストだね。（東京都・MAR・ひみこ）



▲ヤクルトAクラスおめでとう。大洋は…。（静岡県・14年間ありがとう健）



▲桃鉄IIは本気で遊ぶとすぐ夜が明けるぞ。（神奈川県・ヤンキー奥田）



▲ビデオの3巻まで見てないなー。（長崎県・ゴエモン）



▲エメドラ合作だ。（宮城県・いずみん／柏原涼）



▲MDでもドラセイ出さないのかなぁ。（群馬県・T・WALK）



▲来年が楽しみだね。（広島県・猫宮羽月様へ＝津滝東風）



▲3月頃には発売されそうだぞ。（東京都・ねぎりん）



▲ゲーム中に停電にならないで良かったね。（山形県・おさかな）



▲もちろん5人対戦プレイでね、コナミさんっ！（奈良県・井上信次）



▲バニラは脱がなくてもそこそこHな気がする。（大阪府・佐矢野剣）



▲最初は、何のゲームかわからなかった。（大阪府・雷こきん）



▲出て欲しいんだけどなぁ。（神奈川県・姫陽麗）



▲ウルティマIIは燃えまくって遊んだ。（熊本県・藍月らいむ）



▲これも出たら買う予定なのだ。（福岡県・浜森ねむ）



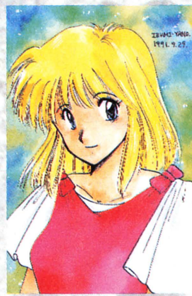
▲変わった雰囲気の出たツイだね。（福島県・ド根性ガイル）



▲会社の方も頑張って行ってねー。（埼玉県・桜丸だぴょーん）



▲これとスーパーROM²買ったかな？（埼玉県・神田美夕）



▲微笑むエレナ（だよね？）（静岡県・矢野いずみ）



▲PC版、かなりよくできてるみたい。（愛知県・暁一穂）



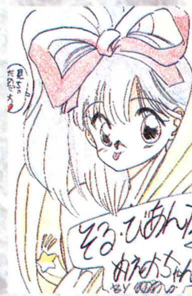
▲ハガキ逆さの人も結構いるのだ。（愛知県・TAKEMARU）




▲抜忍のキャラも小説に出てくるぞ。（静岡県・やぶのあわづ）



▲コナミがやってくれないかなぁ？（北海道・戦部ブルースようこ）



▲ビデオが続いてるんだから、続編のゲームも出て欲しい。（北海道・ゆん）



▲来年はロマンシングサガだな。（宮城県・ぺーいち）



▲PC版の情報、早く出てこないかな？（茨城県・SUCみる）



▲スーパーシステムカードも凄く売れてたからなー。（茨城県・まりのねむ）



▲妖子もだいぶできてきたみたいだよ。（神奈川県・ズームイン杉田）



▲なーんの情報もない。本当にどうなるんだろうねぇ。（兵庫県・光圀）



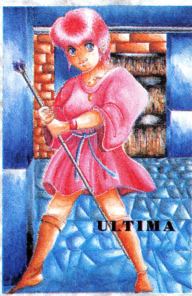
▲PSはIIの方が人気あるのかな？（千葉県・来夢れもりん）



▲外伝はPCにもなるみたいだよ。（神奈川県・梶野青Z）



▲クリスマスのデートって雰囲気だね。（愛知県・智田アキ）



▲いつも独特の色の塗り方だねぇ。（広島県・荘司）



▲正確には数えてないけど男性投稿者は4割ぐらいかな。（山口県・島本五月）

〈あて先〉〒101-01東京都千代田区一ツ橋2-3-1小学館月刊PCエンジン・遊楽画廊②係

▲おっ、PN付いたの初めてじゃない？（東京都・コットン渡辺）

▲そろそろ買っただかな？まだかな？（東京都・瀬森うらら）

▲この春麗いいなぁ（笑）。（東京都・日桜68K）

▲Ⅳはどうなるんだろうね。（徳島県・葵村沙夜）

▲天使の詩の合作。やる暇がないよー。（福井県／東京都・巡・TAKE）

▲前のコロスペひっくり返して見たよ。（新潟県・あくりる名人）

▲オープニングはお気に入り。（愛知県・MAOりんへおしつける‼3世）

▲ゲームでは魔界幻士は使わなかった。（新潟県・きりはらとう）

▲ネクロスは続編はどうかな？（栃木県・秋海べるの）

▲投稿はハガキ比率の紙でOKだよ。（新潟県・藍沢京子）

▲PNは変えてもいいんだよ。（宮城県・いまにひ）

▲そのうちPCエンジン買ってね。（宮崎県・成吉思ラス）

▲一番早かった年賀状。ずーっと取ってあったのだ。（福島県・安積）

▲うちのテラモトがお気に入りだ、このゲーム。（東京都・マリオ）

▲Ⅳも出るみたいだよ。付録を見てね。（愛知県・市川綺美）

▲「エース」も出ればいいのにねぇ。（北海道・ぱにい）

▲ネイと別れられない人って結構いるみたい。（千葉県・ボル）

▲今から楽しみだね。（千葉県・エクセリヲン改めスーパー地球人）

▲この辺から年賀状特集だよ。（東京都・栗原みさと）

▲今しばらくは体験版で遊んでいよう。（長野県・あらびい）

▲今年もいろんなソフトが出るといいね。（兵庫県・CECI-L）

▲来年はタウンズⅡ買いたいなぁ。（埼玉県・T・碧）

▲春麗のお正月晴着だね。（大阪府・謝2）

▲ちゃんと年賀状特集に間に合ったよ。（神奈川県・ビクト）

▲花柄の切り絵は大変だったでしょう。（愛知県・セシル・ファーレンス）

▲気分一新で頑張ってね。（北海道・渡部さとし）

▲Ysのタイピンがおしゃれ（笑）。（香川県・夏本淳）

▲腰の方は大丈夫？（静岡県・みゃつぴゃら改め真魅）

▲ホイミンがちょっと恐い（笑）。（茨城県・中村ゆう）

▲そのうち投稿講座みたいなのやろうかな？（東京都・めりん）

▲88で続編が出るね。（茨城県・坂巻あきむ）

▲2Mシステムは用意した？（沖縄県・新垣誠悟）

▲また気が向いたら投稿してね。（三重県・モスキートン）

▲今度は大きいところだ。（京都府・ばるぶんて）

▲（山口県・松尾りさ先生と弟子の胡桃りゅうか）

▲後ろの初詣の綱手がいい。（石川県・まん）

▲シュピ3ももうすぐだ。（岐阜県・高瀬篠）

何を言うかっ、激烈技に盆も正月もなぁ〜いっっ！

激烈技SPECIAL

月P読者のみなさん！91年も一年間熱烈なハガキ、どうもありがとう！基本的にこのページはみんなのハガキで成り立っているんだからハガキが来ないとどうしようもないんだ。だから92年ももっともっとハガキを送ってよね。待ってるぜっ!!

■ヘビー級	超大技	■ライト級	小　技
■ミドル級	大　技	■フライ級	おまけ技



グラディウス

お約束！フルパワー&30機コマンド!!

埼玉県／細貝　道

バッヒ〜ンとお待たせしました！ウラ技コマンドの元祖、さあ登場。そしてもう一つもおなじみ、残機数が増えちゃう激烈技だ。しかも、いきなりフルパワーの方はステージ最後のボスを倒すごとに1回ずつ増えてしまうんだ。ここら辺もファミコン版なんかと同じ。ウラ技は同じでもグラフィック等は格段にパワーアップしたグラディウスを存分に楽しんで欲しいな。

30機スタート



▲タイトルでコマンドを入力すればよし。

左のタイトル画面で方向キーの上を押しながらⅡボタンを3回押しランボタンでスタート



▲これだけ残機があればクリアできるぜっ。

いきなりフルパワー



▲ゲーム途中でポーズをかけてコマンドだ。

ゲーム中ポーズをかけて方向キーの上・上・下・下・左・右・左・右・Ⅱ・Ⅰの順にボタンを押しポーズを解除する。



▲上の技と併用すればかなり強力だぜっ。



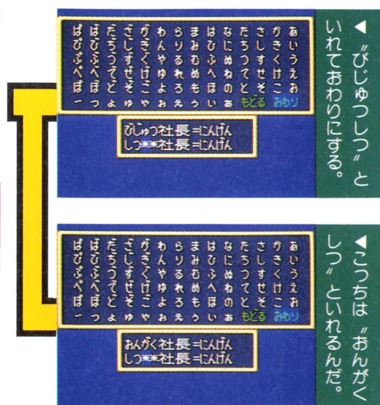
スーパー桃太郎電鉄Ⅱ

びじゅつしつ&おんがくしつ

千葉県／よしのぶい



▲お馴染み！のこの画面で2人プレイ以上を選んでそれぞれ右のようにパスワードを入力する。でも今回は前作みたいに最初に"モモタロ"は入力しなくていいぞ。

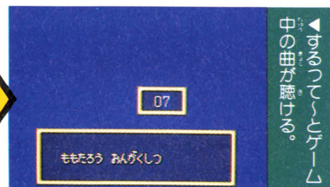


▲"びじゅつしつ"といれておわりにする。

▲こっちは"おんがくしつ"といれるんだ。



▲するって〜とグラフィックが見られる。



▲するって〜とゲーム中の曲が聴ける。

ちょいと出ましたお約束、びじゅつしつとおんがくしつの登場でぃ!!どちらさんもヨゴザンスか？ヨゴザンスね？それでは、左を見ておくんなまし。…………どぉ〜ですか？このグラフィックと曲。いや〜日本人にうまれて良かったな〜って思わない？（文章の量を多く取りすぎたかも）

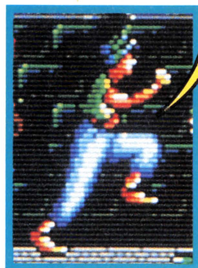


プリンス・オブ・ペルシャ

扉すりぬけ技だっ!!

千葉県／超サイヤ人

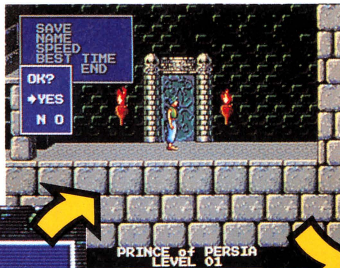
この技を使えばわざわざ扉を開ける必要は無いですぜ、デヘヘヘヘ～、あれっ誰かみたい?





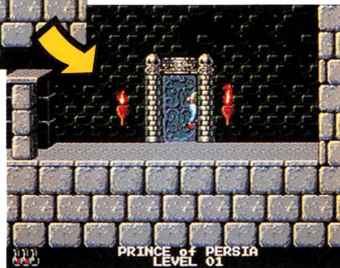
▲まずは扉まで進んで扉の中央に立つ。必ず中央に立つこと。ずれていると出来ない場合もあるからね。微調整は忍び足ですればやりやすいぞ。

▼そうしたらセレクトでGAME ENDを選ぶんだ。ここまでみんなわかったかな?



▲ここは迷わず"YES"を選ぼうぜ。するって～と、どんなもんだい、平和台ってもん。

▼あらら～って感じで閉まっている扉をスタコラ上っていけば大成功!! 勝手に読み込みを始めて次のステージだ。ちなみにどのステージでも出来るぞ。

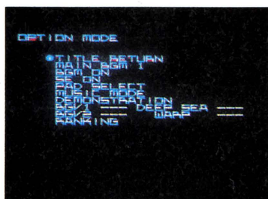




タイムクルーズII

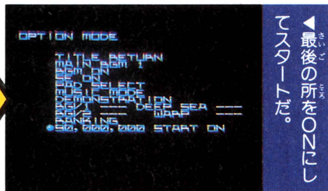
90,000,000点スタート

山梨県／遠山くん



このゲームで1億点とるのって結構大変なんだよね。そこで登場するのがこの激烈技なんだ。なんと最初っから9千万点のスコアで遊ぶことが出来てしまう。これで1億点にかなり近づいたことになる。あとは君の腕次第だ。

上のオプション画面で、方向キーの上・右・下・左・上・右・下・左・Ⅰ 4回・セレクト2回の順にボタンを押す



◀最後の所をONにしてスタートだ。



ワールドサーキット

ミュージックセレクト

神奈川県／豊田　和之



ファミコンの超人気ゲーム、ファミリーサーキットのPC版であるワールドサーキット。そのタイトル画面に、なんとミュージックセレクトが出来るコマンドが隠されていたぞ。左のコマンドを入力するとゲーム中の色々な曲を聴くことが出来るんだ。ただし、タイトル画面はそのまま変わらないよ。コマンドを入れるごとに曲が変わるという寸法だ。ちょっとした息抜きにでも試してみて。

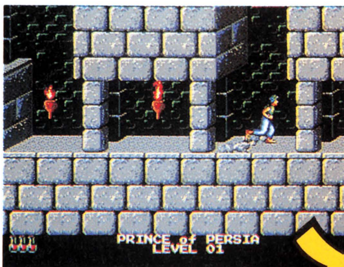
上のタイトル画面でセレクトボタンとⅠボタンを同時に押す



プリンス・オブ・ペルシャ

敵を飛び越す大ジャ～～～ンプ!!

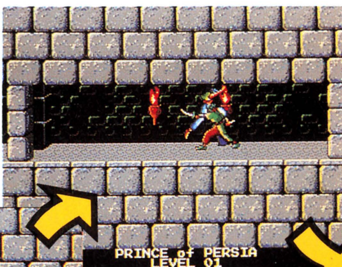
東京都／坂田三則



▲まず動作スピードは一番速い"1"にして敵のいる画面のひとつ前から走りだす。この時、なるべく画面の左はじから走りだすと成功しやすいかも。

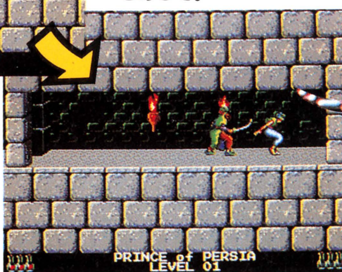
▼そして敵から5ミリから1センチ位前でナナメジャンプ。タイミングがかなり難しいぞ。





▲敵キャラとほとんど重なってしまうけど気にしない気にしない、方向キーは押しっぱなし。

▼やった！成功だ。成功したらそこでグズグズしていないですぐに次の画面へ行ってしまおう。グズグズしていると殺されちゃうこともあるぞ。



ヌッ、逃げるとはヒキョウな奴め。だがなかなかテクニシャンだな。コイツ～ッ!?

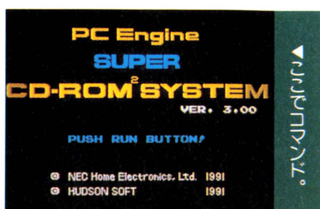


ドラゴンスレイヤー〜英雄伝説〜

ミドル

DUOでもデバッグ

愛知県／川村昌之



◀ここでコマンド。

全国のDUOユーザーのみんな、そしてスーパーシステムカード所有のみんな、お待たせしました。ドラスレのデバッグモードが見られるコマンドを大紹介するぞ。心して読めっ!!

上の画面でランボタンを押したらすぐに方向キーの上・セレクト・Ⅱ・Ⅰを画面が黒くなるまで押し続ける



◀やったやった〜。

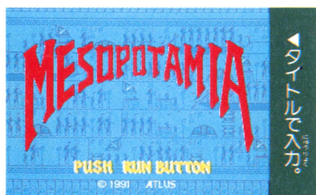
メソポタミア

ミドル

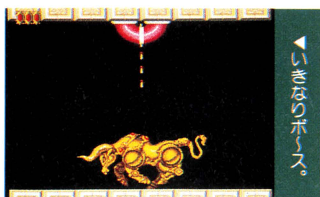
対ボス戦モード!

東京都／キングビンボ〜

メソポタミアにボスキャラだけと連続して戦えるモードがあったぞ。ただし、この技をやるには連射の出来るターボパッドがなければならない。残念ながら連射ができないパッドではダメだ。



◀タイトルで入力。


◀いきなりボ〜ス。

タイトル画面で方向キーの下・Ⅱ・連射を2段階目にしたⅠを押しながらランボタンを連打する

天の声BANK

ヘビー

驚き!BOX4に隠しデータ

北海道／イカ

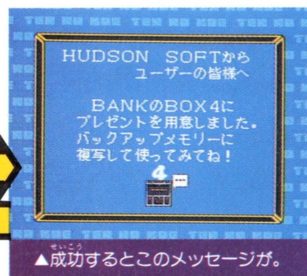
みんなこの上の見出しを見てビックリした？ 実は俺もビックリしたんだ。まさか天の声バンクに激烈技があるなんてね。しかも内容がこれまた凄い！ハドソンのゲームのいきなりエンディングが見られるデータがギッシリ。けどこの技はBOX 4が未使用が条件だ。

方向キーの左上・セレクト・ランボタン・Ⅱ・Ⅰ・を押しながら電源を入れる（タイトル画面が出るまでそのまま）

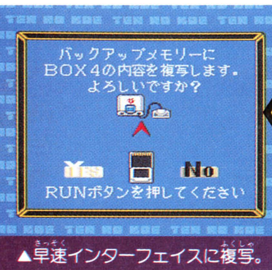


▲ここで左下のコマンドを入力。

タイトル画面で方向キーの左Ⅰを4回・下Ⅰを6回・右Ⅰを2回・上Ⅰを2回の順に押した後セレクトを押しながら左4回・下6回・右2回・上2回の順に押してランを押す



▲成功するとこのメッセージが。



▲早速インターフェイスに複写。



▲ドッヒャ〜、こ〜んなに沢山。

天使の詩

ヘビー

デバッグモードで感動を!!

宮城県／ダ〜ッ！！！



超感動RPGにもデバッグモード発見！このゲームって音楽なんかとってもいいよね。ビジュアルなんかもきれいだし。そんな音楽やビジュアルシーンをもう一度見たい時に活用してくれ。あの感動をもう一度ってやつかもしれない。

▶この美しい画面が見放題なんてシアワセ〜。

▼音楽も聞き放題だね。何回もきいちゃえっ！

タイトル画面で方向キーの右4回・上3回・左6回・Ⅱ7回の順に押してからⅠを押す







◀そして極めつけはこれ。声優さんたちのおしゃべりがたっぷり楽しめるぞ。

レディファントム

ヘビー　いろいろ出来るデバッグモ〜ド!!

愛知県／吉村祐二

テレネットさん得意のビジュアルシーン満載のシミュレーション。けどステージが進むにつれて難しくなってくる。そこでこのウラ技を紹介しよう。ステージセレクト、ビジュアルセレクト、そしてミュージックセレクト等、うれしい機能が沢山あるぞ。このゲームはシミュレーションが苦手な人でも十分楽しめると思うので、ぜひガンバッてクリアして欲しいな。

レディファントム
PUSH RUN BUTTON
© TELENET JAPAN 1991

上のタイトル画面で方向キーの左・Ⅱ・Ⅰ・下・上・Ⅰ・Ⅱ・右の順にボタンを押す

OPENING	ACT 9
ACT 1	ACT 10
ACT 2	B-END A
ACT 3	B-END B
ACT 4	END 1
ACT 5	END 2
ACT 6	END 3
ACT 7	END 4
ACT 8	GAME OVER

▲見たいシーンがボタン一つで。

MUSIC 1	MUSIC 6
MUSIC 2	MUSIC 7
MUSIC 3	MUSIC 8
MUSIC 4	MUSIC 9
MUSIC 5	MUSIC 10

▲好みの曲を聞こうぜっ。

SOUND 1	SOUND 10
SOUND 2	SOUND 11
SOUND 3	SOUND 12
SOUND 4	SOUND 13
SOUND 5	SOUND 14
SOUND 6	SOUND 15
SOUND 7	SOUND 16
SOUND 8	SOUND 17
SOUND 9	SOUND 18

▲超リアルな効果音をぜひ。

STAGE 1-A	STAGE 6
STAGE 1-B	STAGE 7
STAGE 2	STAGE 8
STAGE 3	STAGE 9
STAGE 4-A	STAGE 10-A
STAGE 4-B	STAGE 10-B
STAGE 4-C	STAGE 10-C
STAGE 5	STAGE 10-D

▲ステージセレクトだぜ〜っ。

ファイティングラン

ライト　サウンドル〜ムっ!!

石川県／竹田　一

Nichibutsu

◀キャラが左に歩いている間にコマンドだ。

左の画面の間に方向キーの左・Ⅱを押してそのまま待つ

タイトル画面になったらⅠボタンを押す（押している他のボタンはそのまま）



◀ここでまた左のコマンドを入れる

雷電

ミドル　クレジットを増やせ!!

岐阜県／丸山高志

ほんっとに難しいこのゲームにはクレジットが3回しかない。けどコマンドを入力することによって6回まで増えちゃうことが判明した。6回出来てもムズイかも。

3
CREDIT 3

6
CREDIT 6

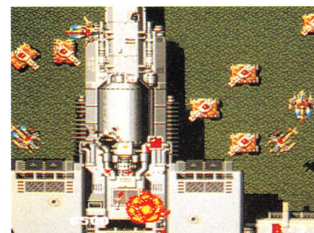
上のコンティニュー画面でⅠ・Ⅱボタンを何回か押す

雷電

ミドル　いきなりアイテムが手に入る!

山形県／ZI:KILLⅡ





7
CREDIT 3

0
CREDIT 3





コリューン

サウンドテストで激烈技!!

新潟県／山下慎一

出ましたっ！ナグザットさんお得意のサウンドテストを使った激烈技だ。今回はとりあえず６種類紹介するけど、もしかするとこの他にもまだまだあるかも。見つかったら、随時紹介するからね。
ところで２分間＆５分間専用モードは、０４を鳴らすだけでなってしまうことがある。けどバグる可能性があるのでちょっと面倒かもしれないけど、出来るだけ正規のやり方で入力して欲しい。

サウンドテストモードでそれぞれの順に曲を鳴らす（最後まで聞く必要はない）

４分割モード	06・04・08・06・04・08・06・04・08
白黒モード	01・04・05・06・05・06・05・06・05・06・05・06
白黒４分割モード	01・01・07・06・08・00・00・00
20機スタートモード	03・07・03・05・01・08・08・01・01・04
いきなりエンディングモード	02・04・05・02・09・04（入力後、ランボタンを押して、タイトルになったらSTARTを選びランボタンを押す）
上のそれぞれのモードを解除	00・00・00・00・00・00・00・00



コリューン

2分&5分モードのボーナスだっ!!

山梨県／中山実

コリューンの２分間＆５分間モードでボーナスがもらえる倒し方を教えちゃうぞ。それぞれ右の倒し方をすれば得点アップは間違いない。特に“ムシャ”は結構たくさん出てくるので、逃さずに確実に取っていくことだ。全てのボーナスを逃さず取っていけば、友達との競争に１歩も２歩もリードすることはまず間違いないぞ。がんばって差をつけてやろうぜっ!!

２分間＆５分間モードの敵を下の条件で倒す

◀右上のみどりの玉が“ムシャ”だぞ、逃すな。

◀倒せば２万点が入るって寸法だ。少しカタイぞ。

◀カニみたいな敵“ヌーマー”が出たら中央で待つ。

◀中央で合体したら中に入ったまま倒せば10万点。

◀ほとんど樽の“マビーン”を２つ同時に倒すと。

◀なんと10万点ものボーナスがあなたのものに！

「激烈技」を大募集だっ!

激烈技のコーナーでは１年365日いつでもおもしろ技を募集しているぞ。どんな技でもかまわないけど、他の人が考えたものはボツにするからね。んでもって採用された人には図書券をプレゼントしちゃうぞ！
応募方法をよく読みゲーム名、住所、氏名を忘れずに書いてバシバシ送ってちょ～だい。できれば、なるべくわかりやすく書いてくれると、うれしかったりなんかするな。
たのしい技をたくさん待っているからね！ ヨロシク～!!

図書券をプレゼント!

この激烈技のコーナーに採用された人には、そのランクに見合った“図書券”をプレゼント！ ランクはフライ級からヘビー級までの４ランクだ。採用されて好きな本を買っちゃおう!!

ヘビー級→10000円分の図書券
ミドル級→5000円分の図書券
ライト級→3000円分の図書券
フライ級→1000円分の図書券

41円 郵便はがき 101-01
東京都千代田区一ツ橋2-3-1
小学館
月刊PCエンジン編集部
「激烈技②」係

激烈技
（ここにキミが見つけたワザを書こう）
住所
氏名
年齢　電話番号

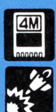
応募のきまり

官製はがきに、キミの見つけた技と、住所、氏名、年齢、電話番号をはっきり書いて「激烈技スペシャル②」係に送ってください。
私製はがきの時は41円切手を必ずはってね。

NEW GAME

92年の干支は猿。熱心なフリーク達のことをよく猿っていうんだけれど、92年もゲ

HOT! 出たな!!Twin Bee



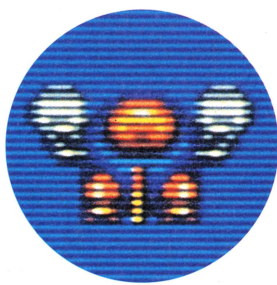
コナミ／6800円



開発情況　2月発売予定

どとうのごとく押し寄せるコナミの新作ラッシュ第４弾は、ツインビーシリーズの最新作「出たな!!ツインビー」だ。「パロディウスだ！」に引き続き、PCでしか遊べないソフトをリリースしてくれるコナミの猛攻に、君もPCへの意気込みが感じられるだろう。さて、今回のツインビーだが、もっちろん！ツインビーの楽しさを存分に味わえる出来になっている。アーケード版で見せた美しい背景や、ボスの動きも完璧に移植され、なおかつPC版専用の横幅の広い画面と、アーケード版の縦画面も搭載して、遊びやすさを考えてくれているぞ。新たなツインビー君を体験してくれ。

よーし!! ツインビー出撃だ!!





でた でた でた でた やっと出た!!!!!

1P+2Pでこ〜んなショットが出た!!

弓形レーザー



◀横に合体してショットすると、この弓形レーザーに。攻撃範囲がひろーくなるね。

ガッチンコ



◀たてに合体すると、ガッチンコショット！音声でも元気にガッチンコって言ってくれるよ。

おどろくほどにツインビーしてるんですっ!!

カラフルでポップな色づかいに、ユニークでかわいい敵キャラ達！　み〜んなツインビーの楽しい雰囲気を演出してるよね。通常の攻撃に加え、今回は、ためうちもできるようになったツインビーだけど、攻撃うんぬんより、この楽しさを味わってほしいな。

このほんわかした気分にひたると、みんなもきっと楽しくなれるソフトだと思うよ。



◀断崖絶壁の上にポツンと建つ家の形の駅かな？一体どんな列車が走っているのかな？



◀雲の海を突き進むツインビー。チリンチリンとベルを鳴らしてパワーアップも忘れずに！



◀やや、前に見えるは黒タコブラザースか!?邪魔するやつは許さないぞぉ。



◀下に見えるは、どこぞやの街でしょうか。ずいぶん高く飛んでいるんだね。

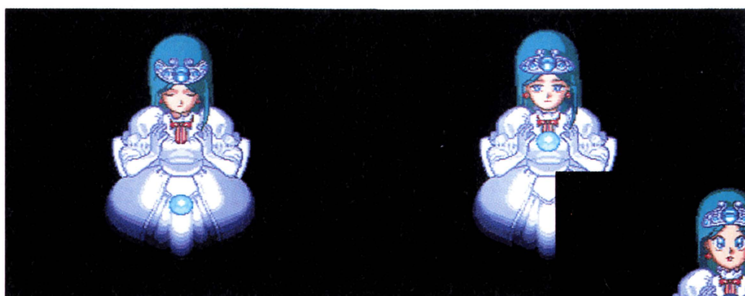


◀浮遊大陸の浮かぶステージ。最も美しいステージだけど、うまく切り抜けられるかな？

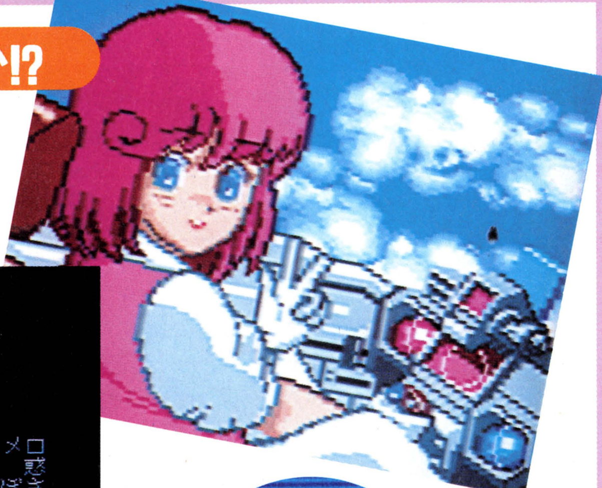
SPECIAL Part.2

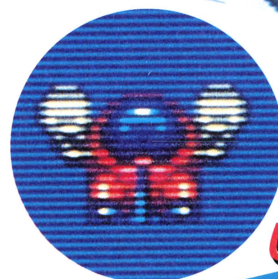
ーム猿が増えるように、新作は目白押しだ。君のハマりそうなソフトはあるかな？

女王メローラの願いを君はかなえられるか!?



惑星メルの女王メローラ。彼女の星が、惑星イーバの手によって攻められているという。知らせを受けたツインビー隊、こんな困っているお姫様を見捨てることはできないよね。よーし、準備はできたか？ 後の運命はプレイヤーである君にまかせたぞ！





OK! いつでもいいよん

まちにまってたツインビーだい!!

モードは横広モードとたて画面モードの2種類だ



◀PCではお馴染みの横幅が広いH-MODE。キャラもちょっと太めに見えるかな？

↑H-MODE



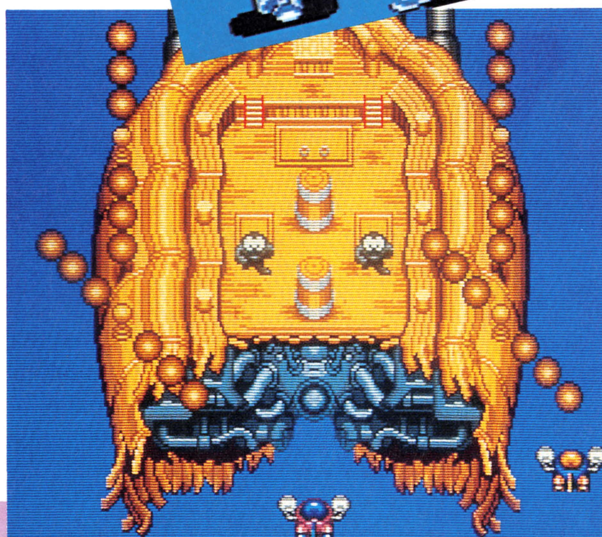
◀アーケード版ではお馴染みの縦画面V-MODE。好みで選んでプレイしてね。

↑V-MODE

7つのベルで、パワーアップ!!だい！

ツインビーと言えばベルによるパワーアップ。リンリン鳴らしてお好みのパワーアップを選んでちょ。

	緑のベルは残像オプション。自機と一緒に攻撃してくれる頼もしいオプションなんだ。
黄色のベルは得点アップ。たいていのベルは最初にこの色が現れるぞ。	赤いベルはバリアがつくぞ。自機のまわりをライトが照らすようなバリアなんだ。
白いベルはツイン砲にパワーアップだ。ノーマルショットより威力があがるぞ。	紫のベルはオプションバリアが装着される。緑と似ているけど、弾をはじいてくれるぞ。
青いベルはスピードアップ。まずはこいつを取っておくのがいいんじゃない。	黒のベルはスピードダウンだ。自機が速くなりすぎたら、調整してね。



©KONAMI 1992

HOT!

サイキックストーム





レーザーソフト・日本テレネット／予価6980円

開発情況  3月発売予定

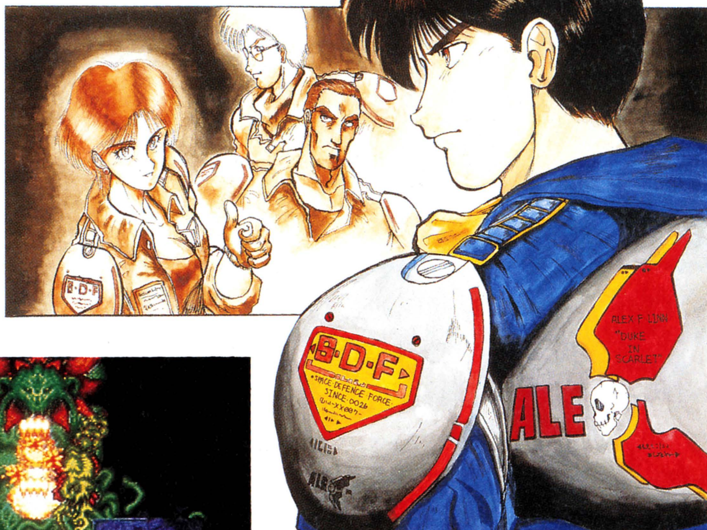
強力パワーアップでとことん撃ちまくれ!

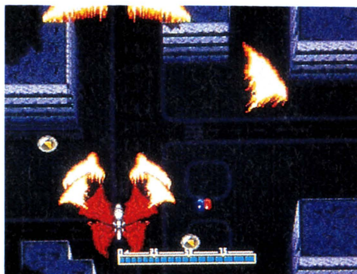


▲『ストームブリンガー』は、人類最後の希望を託され発進した!!

決まった形態を持たず、全ての生命体を喰いつくすという、正体不明の戦闘生物『シング』。それを迎え撃つのは、人類最後の望みを託した新兵器『ストームブリンガー』だ！この戦闘機は、操るパイロットの精神力に反応して起動し、戦闘を重ねるごとに成長していく。パイロットの精神波動が頂点に達すると、機体もそれに呼応し、とてつもなく強力に変態する。この現象は『サイキックストーム現象』と呼ばれ、変態した『ストームブリンガー』は異常なまでの破壊力を持っているという。グロテスクなグラフィックで展開される、壮絶なシューティングバトル。どこまで自機をパワーアップさせることができるかで勝負は決まるぞ!!

▶強靱な精神力と鍛え抜かれた肉体をあわせ持つパイロットたち。彼らの精神波動が、『ストームブリンガー』と一体化したとき、戦闘機は究極の兵器生命体へと進化するのだ!!

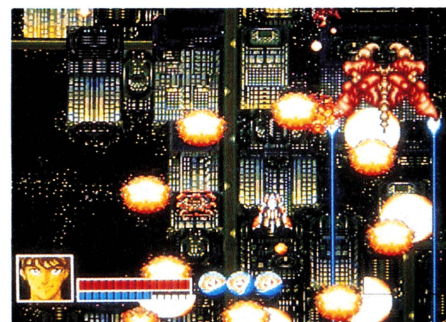




◀ドンドン出てくるアイテムをバリバリ取ってパワーアップ!



▶ステージ最後に待ち受けるボスは、とびきりデカくて、動きがグロい。

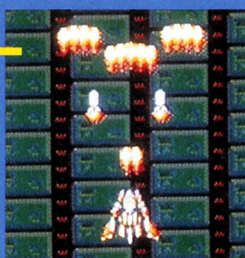


トランスフォ〜ム!!

4人のパイロットからセレクト

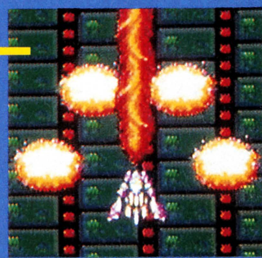
『ストームブリンガー』は、パイロットの精神波動によってコントロールされる。機体性能や攻撃方法は、どのパイロットが搭乗するかによって変わっていくのだ。

ALEX



別名、紅衣の侯爵。サイキックストーム時には、真紅の蝶に変身する。広範囲に攻撃できるウェーブ・ショットを装備。

JOE



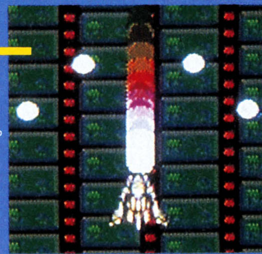
紫の海賊と呼ばれ、サイキックストーム時にはガンシップ状生命体と化す。貫通力のあるヘル・フレイムを装備している。

NASTASIA



サイキックストーム時はブルー・スコルピオンに変身する。別名は碧い流星。破壊力の大きいイオノ・レーザーを装備。

CHARA



サイキックストーム時は、ブラック・クラブに変身。黒衣の未亡人と呼ばれ、反重力光線サイコ・シェルを装備している。

©TELENET JAPAN 1992

HOT!

ザ・デビスカップ・テニス

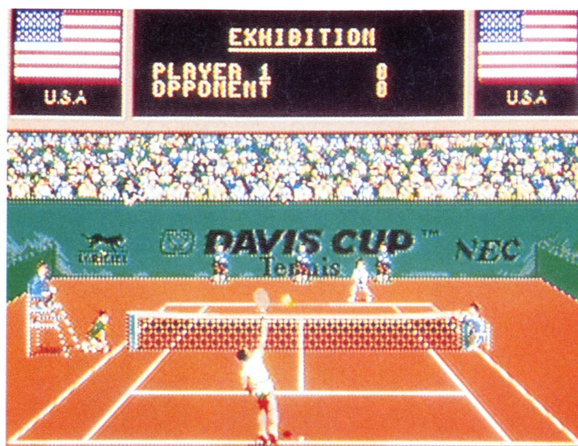


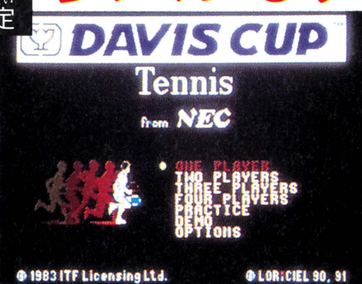
マイクロワールド／価格未定

開発情況　2月発売予定

海外からの移植だぞ!リアルなテニスなのだ

新規参入のマイクロワールドさんから発売されるこのゲーム、ターボグラフィックス16（アメリカ版PCエンジン）からの移植なのだ。国産のテニスゲームとは雰囲気が違うでしょ。リアルなキャラクターがなんともいい味だしてるよね。プレイヤーは世界のトップランキング選手相手に、ゲームのタイトルにもなっているデビスカップをめぐって試合を繰り広げるのだ。

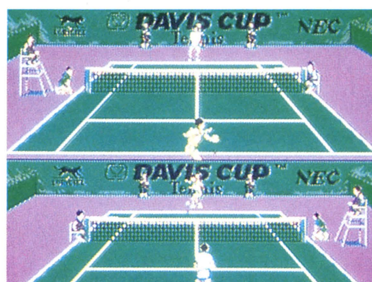




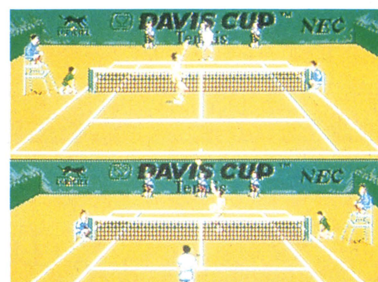
▲モードもたくさんあるからみんなで楽しめるんだ。2対2のダブルスとかね。



▲キャラクターを自分の手でセッティングすることもできるぞ。パワーアップも可能だ。



▲公式試合で成績を残していけばランキングが上がっていくぞ。世界一をめざすのだ!!



▲キャラクターの動きもリアルなのだ。この強力なスマッシュを受けてみろ！

HOT!

ザ・キックボクシング



マイクロワールド／価格未定

開発情況　2月発売予定

めざせ世界チャンプ!コイツは燃えるぜ〜!

ザ・デビスカップ・テニスと同じように、このゲームも海外版からの移植作なのだ。やっぱり、いかにもガイジン好みっていう感じだよな〜。このゲームは、8人の世界ランカーを倒して世界チャンピオンになるのが目的。用意された8パターンの攻撃スタイルには、1パターンにつき13種類もの技が使えるのだ。こりゃスゴイね。見てるだけでも興奮することマチガイなしだ！



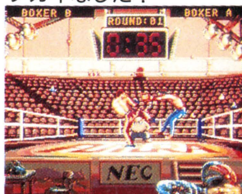
◀栄光のチャンピオンベルトを手に入れるまで、敗北は許されないのだ！



▲試合は1ラウンド1分で5ラウンド。勝負がつかなければ判定だけど、男だったらKOを狙えっ！



▲選べるキャラクターは8人いるぞ。顔が怖い。



◀ぜーんぜん客がいない試合場。悲シイ。



◀ランクが上がればお客もこんなだ。



◀ウラーッとケリを入れてやるのだ！

＊画面は海外版のものです。

© MICRO WORLD 1992 © LORICIEL

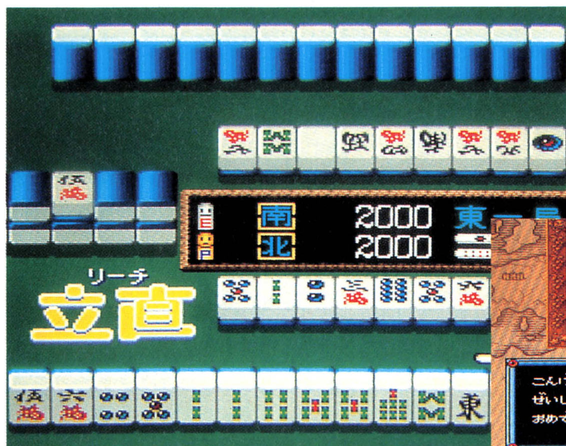
麻雀覇王伝カイザーズクエスト



UPL／7200円

開発情況　2月下旬発売予定

イベントもたっぷり入ったSLG風麻雀ゲームだよ！



麻雀ソフトというと、どうしてもプラスアルファを期待しちゃうけど、この「カイザーズクエスト」も、シミュレーション風の国盗りモードが用意されているぞ。ちゃんと、麻雀だけを楽しむモードもあるけどね。国盗りモードは、戦乱の中世が舞台。スタートするのは、"アイラブ"、"ドゥイツ"、"ジパング"の3国のうちから選ぶ。ここからほかの国へと攻めこんでいくことになるんだ。



◀ルール設定のコマンドで、麻雀のルールをキミの好みに変えることもできるぞ。



◀ノーマルモードだと2万7千点持ち、国盗りモードでは2千点でスタートする。

若き英雄となって国を征服するのだ！

お城には王様がいて、まずはこの王様と麻雀で勝負することになる。王様に勝てば、お姫様がお妃となって苦楽をともにしてくれるんだ。

ゲームを進めていくと、豊作、ききん、魔物の軍勢などのイベントもあって、税収が変わったり、国が魔物に奪われたりと展開していく。



▲初めは3つの国のどれかから選んでスタートするんだ。王様が最初の対戦相手だぞ。



◀戦士や魔法使いなどの敵が待ちかまえている。

こんなお楽しみもあるぞー！

お姫様のいる国の王様に勝つと、お姫様が脱いでくれちゃったりするぞ。そのほか、満貫以上の高い手で和了すれば、お姫様のダンスなんかも見られるのだ。

◀こんなお姫様がお妃になってくれるんだぞー。

ミニ劇場



◀コミカルなお姫様のダンスが見れるよ。

◀ムフフッ。こんな画面が見たかったんだ。

HOT! テラクレスタ(仮)



日本物産／価格未定

開発情況　発売日未定

懐しのシューティングゲームがPCエンジンで蘇ったぞ！



▲分離してフォーメーション攻撃！ 自分のデザインした形に分離するぞ。

アーケードで、そしてファミコンで人気のあったシューティングゲーム「テラクレスタ」。何年かの時を超えて、PCエンジンに登場。このゲームの特徴は、合体と分離フォーメーション。1号機から5号機まですべてが合体すると、無敵の火の鳥に！ 2～5号機は、どこかに隠れているというシステム。



◀合体した機数によって攻撃も変わる。

◀懐しい火の鳥。これで無敵状態だ。

あのフォーメーションデザインも健在だ!?



◀フォーメーション攻撃をするときの位置や攻撃方向も変えられる。

© UPL COMPANY LIMITED. © Nihon Bussan Co., LTD.

HOT!

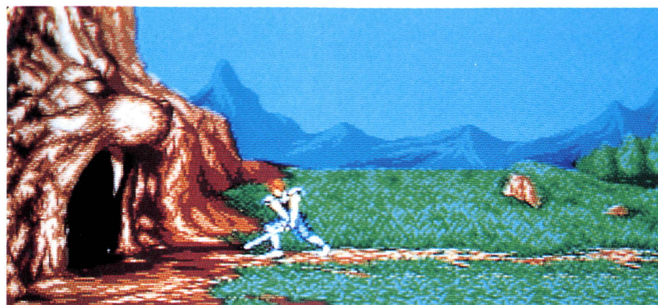
幻蒼大陸オーレリア

タイトー／価格未定



開発情況 ■■■■■■■■■□□□ 発売日未定

悲しみをこえて最強の戦士となれ!!
タイトーの両対応CDはアクションRPGだ

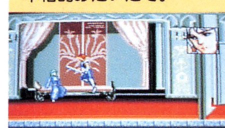


タイトーさん開発中のCD・ROM²は、中世を思わせる世界が舞台のファンタジックアクションRPG。ご覧のとおり、描き込まれたグラフィックといい画面の雰囲気といい、見ているだけで期待させてくれるね。発売はまだもう少し先のようだけど、新たな情報が入りしだいガンガン紹介していくので、楽しみに待っててね。



▲当然ショップなども多数登場するぞ。

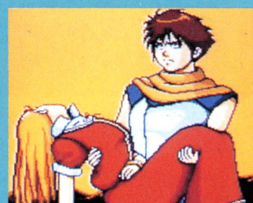
▼アクション部分もかなり本格的みたいだぞ。





▲町や村では人の話をよく聞いて情報収集だ。

ビジュアルの連続で圧倒!!



◀主人公とお姫様、う〜んRPGしてるね。



▲いかにも悪役っぽいやつだけど…。



◀迫力満点のビジュアルも満載されてるぞ。

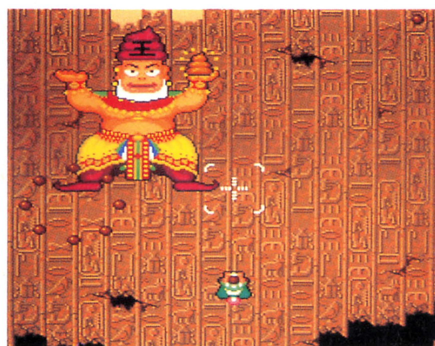
トイレキッズ

メディアリング／6900円



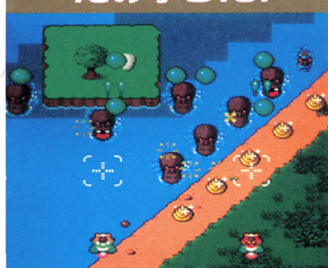
開発情況 ■■■■■■■■■□□□ 3月発売予定

今月はきたなくてくっさーい敵を紹介しちゃうぞー!



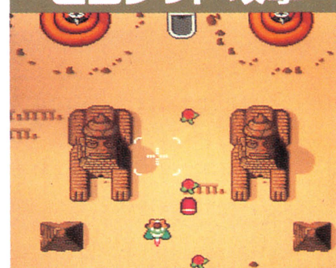
おマル型ヒコーキに乗った大介君が冒険するのは、ジャングル、海、エジプトと、いろいろ。今月はこのゲームに登場する敵キャラクターをいくつか紹介することにしよう。「トイレキッズ」は2人同時プレイもOK。かわいい花子ちゃんが2プレイヤーとして登場するぞ。お楽しみアイテムも見のがせないね。

ため撃ちだ!



Ⅱボタンをずっと押しっぱなしにしていると、自機が点滅して大きくて強力な弾を撃つことができるぞ。空中に敵が多いときに使うといいね。

ピコレット攻撃



自機の近くにあるのがピコレット。花が出て、敵を倒してくれる。このほか、画面上の敵を全滅させる、ブルーレット・ドボン爆弾なんかもあるよ。

メクソクジラ



▲メアニーというメクソ弾を撃つ、海の大ボス。

ミミクソマンモス



▲大きな耳から耳くそ弾ミミソーを飛ばす。

フンギョ



▲長〜いフンに当たるとワンミス。

ボコチー



▲しっぽ(!?)をふりながら弾を撃つ。

ヘコキイカ



▲オナラをした後平泳ぎで去る。

ギンバ



▲集団で現れ、空中を飛びまわる。

フンコロ



▲フンをころがして攻撃してくる。

ケツジカ



▲おしりを向けてフンを飛ばす。

© 1992 TAITO CORP., ©1992 MEDIA RINGS CORPORATION

キャンペーン版大戦略II

マイクロキャビン／価格未定

開発情況　3月発売予定

これぞ究極!!大戦略は、さらにパワーアップ!!

しだいにその全貌を見せる今度の大戦略。キャンペーンモードの採用や、システム面の大幅なパワーアップ等々、かなりいい出来になっているみたいだぞ!! またスーパーCD・ROM²専用になったおかげでコンピュータの思考時間など前作で不評だったところも改善!! かなりプレイしやすくなっているのだ。パソコンなどで高い評価をうけている大戦略シリーズ最新作。まさに究極のウォーシミュレーションで、君も熱い戦いを体験してみないか？







▲つねにユニットの性能や、地形効果などが見られる親切設計だよ。



▲この画面でいつでもユニットの性能を確認できる。細かいことだけど、こういう気配りってうれしいよね。

ソロマップはなんと51種類!

キャンペーンモードでは全8種類のマップで戦うが、ノーマルモードでは全部で51種類ものマップを選ぶことが出来る予定。収録されるマップはパソコン版で好評だったものを厳選!! へンなマップもいっぱい入る予定だから、これは期待できるぞ!!

より進化したユニットやシステムは、戦略をさらに加速させる!

なんてたって、一番うれしいのはシステム面の大幅なパワーアップだよね。前作では間接攻撃（離れたユニットに攻撃すること）ができなかったり、船舶ユニットがなかったりと、不満なところが多かったけど、今回はバッチグー。また、スーパーCD・ROM²専用になったおかげで、コンピュータの思考なども速い速い。もちろん強さもかなりあがっているぞ!! ビジュアルシーンなども、かっこいいのだ。



▲リアルになった戦闘シーン。スピードの速い方が先に攻撃できるのだ。

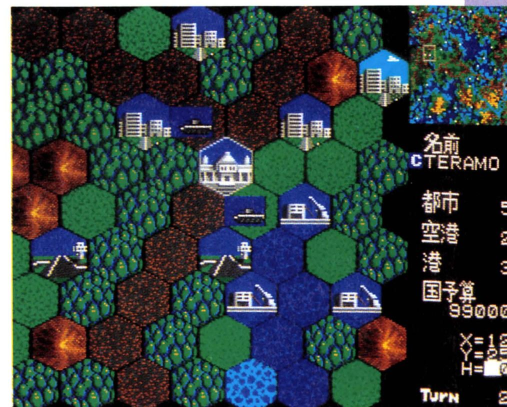


▲遠く離れた敵を攻撃できるユニットもある。戦略の幅がひろがるぞ!!



▲軍事ファンなら涙もののユニットの数々。T-72(!)なんてのもあるぞ。

戦闘シーンで一番の変更点は、イニシアチブ制の導入だ。今までのように、攻撃したほうが先制するのではなく、スピードが速いほうが先に攻撃するのだ。ほかにも各国の兵器がかなり本物に忠実になったり、一部ユニットは使用兵器を交換できるようになったりと、大戦略ファン感涙のできだ。ファンの人もそーでない人も、今度の大戦略は要チェックだぜ!!



©1989 SYSTEM SOFT CORP. MICRO CABIN CORP.

HOT!

QUIZタイムマシンにおねがい!



アトラス／価格未定

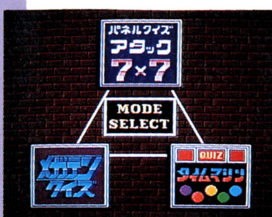
開発情況　3月発売予定

もりだくさんのクイズ第2弾!!

『クイズまるごとTHEワールド』につづく、アトラスさんのクイズゲーム第2弾がいよいよ登場。前回に続き、音声による出題で臨場感もたっぷり。なんと問題の数は前作の約2倍になっているというから、前作を持っている人も要チェックだね。またモードもいくつか用意されていて、楽しみ方もいろいろあるようだ。

また今回はおまけがいろいろとついているのも見所のひとつ。クイズのほかに、楽しいおまけがついているとくればもういうことなし。3月の発売がいまから楽しみだね。

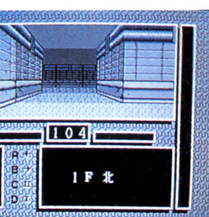




▲モード選択で、3つの楽しみ方ができるぞ。



▼タイムマシンにのって、いろいろな時代でクイズ！



▲これはメガテンクイズ。3Dダンジョンのなかでクイズをするのだ。

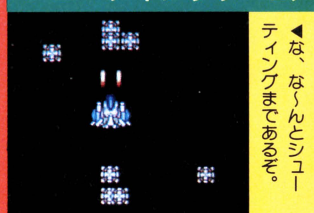
おまけもいっぱいあるよ!!

ボーナスゲーム



◀ぬいぐるみつかみの要領でアイテムを取れ。

シューティングゲーム



◀な、な〜んとシューティングまであるぞ。

HOT!

雀偵物語2 〜宇宙探偵ディバン完結編〜



アトラス／4800円

開発情況　3月発売予定

物語はいよいよクライマックスへ!!

お待たせしました、『雀偵物語2』の後編がいよいよ登場。やっぱりこのゲームは前後編そろえて買っておきたいものね。

さて後編では、いよいよ麻龍との決着をつけるため、ディバンが白熱した戦いを展開する。はたして地球を麻龍の毒牙から守れるか？　それはキミの麻雀の腕にかかっている！



◀これから戦いに向かうディバンを心配そうに見送るマリー。

▶ああっ、ダイがピ〜ンチ！　この先はゲームをやってのお楽しみ。



HOT!

宇宙戦艦ヤマト



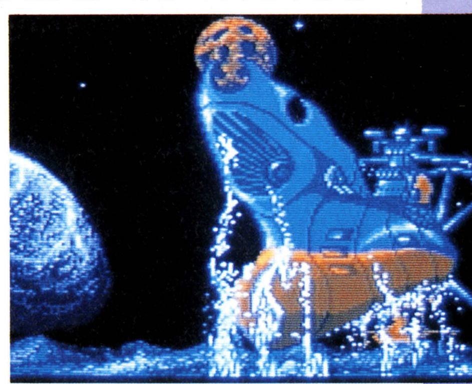
ヒューマン／価格未定

開発情況　発売日未定

あの名作がSLGでよみがえる

タイトルが発表されて以来、みんなも気になっていたかもしれないけど、ついに『宇宙戦艦ヤマト』がそのベールを脱いだ。

このゲームは、ヤマトのⅠのエピソードをもとに構成されたシミュレーションゲーム。地球からイスカンダルへの旅での、ヤマトの激しい戦闘をプレイできるぞ。





◀彼が主人公。ヤマトに乗る古代進だ。



◀もちろんビジュアルシーンも盛りだくさん。

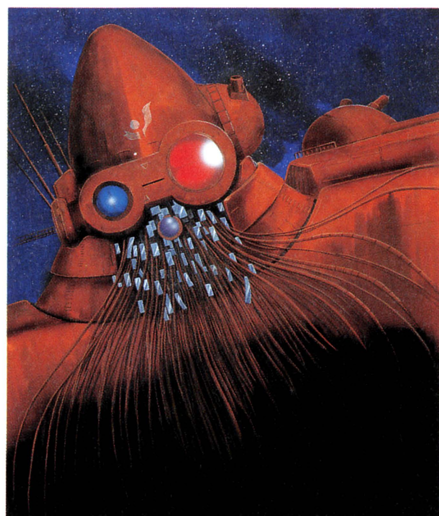
© ATLUS　© ウエスト・ケープ・コーポレーション　© HUMAN

BABEL

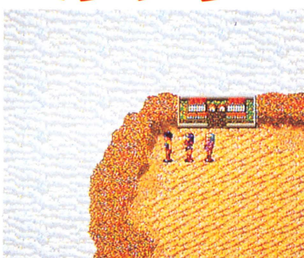
レーザーソフト・日本テレネット／6980円

開発情況　2月発売予定

独特な世界観が光るミリタリー風RPGだ！



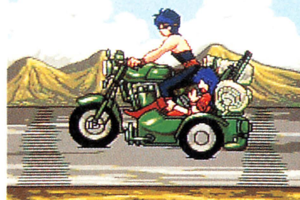
従来のRPGとは一線を画している『BABEL』の詳細が、だんだんと見えてきたぞ。この『BABEL』の世界には3つの大陸がある。大陸どうしを隔てているのは「海」じゃなくて「雲」なのだ。それも普通の雲じゃなく、「時震雲」と呼ばれる、通過することができないもの。今までにないユニークな設定だね。この世界の雰囲気としては第2次世界大戦くらいのテクノロジーを持つ中世という感じかな。だから武器も剣とかだけでなく拳銃やマシンガン、さらに戦車などもでてくるのだ。コマンドを使わない戦闘システムや、イベントクリアによるキャラクターの成長などの斬新なシステムといい、これは要チェックだぞ!!



▲大陸は雲の上に浮いているのではなく、雲の壁に囲まれてるのだ。



▶武器屋で買い物する時もこんなモノを手に入れられるぞ。



▲主人公のゼルはサイドカーつきのバイクで移動するのだ。



▲戦闘シーンではアイテムを選べば行動が決定されるぞ。敵キャラもワラワラ出てこないから無駄な戦闘はなし。こいつはグーだね。

HOT!

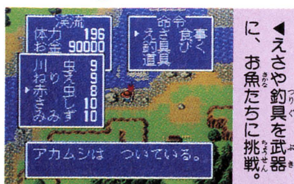
川のぬし釣り～自然派～

パック・イン・ビデオ／価格未定

開発情況　3月27日発売予定

川のせせらぎ、鳥のさえずりそして魚たちとのたわむれ！

自然を愛するほのぼのフィッシングRPG！



◀えさや釣具を武器に、お魚たちに挑戦。

妹の病気を治すには〝川のぬし〟と呼ばれる魚が必要だ。そこで主人公の少年の、川のぬしをさがし求める釣り行脚がはじまる——。ほのぼのとした自然を背景にくり広げられる、ちょっと異色の釣りRPGなのだ！



▲ここが旅立ちとなる、少年の住む村。いろんなお店があったり、住民からお話も聞けちゃうぞ。



◀釣った魚を買ってくれるサカナ屋だ。



◀ここは釣具店。つまり〝武器屋〟ね。



▲釣りをしらない人でも、すぐなじめて、釣りの興奮が味わえるぞ！

自然の中で魚や小動物たちとの戦いも！

行く手をじゃまするネズミやウサギなどの動物たちを倒すと、経験値や体力を獲得。体力があれば、より大きな魚を釣ることができるぞ。

魚を売ってお金をため、強力な釣具をそろえ、いろいろな魚たちにアタックしながら〝川のぬし〟をめざそう！



©TELENET JAPAN 1992 ©1992 PACK-IN-VIDEO

極楽！中華大仙

タイトー／価格未定

開発情況 ／ 発売日未定

かわいいキャラがゾクゾク登場してくる、コミカルシューティング『極楽！中華大仙』。ハデなパワーアップや敵キャラなど、そこらのゲームとはちょっと違うぞ。いかにも中華、って感じのグラフィックもいいよね。



▲敵をけちらしながら雲にのってどんどん進め！

▼パワーアップもいろんな種類があるぞっ！



▲ステージを進んでいくと、ボスキャラも登場。パワーアップアイテムを取ってボスにそなえよう！



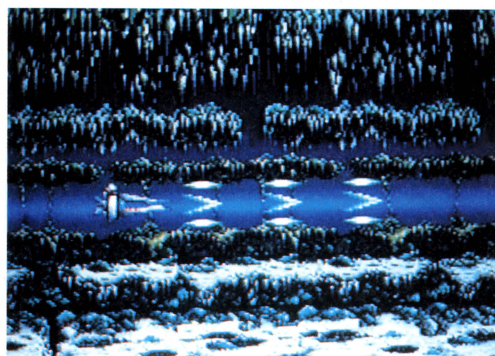
あっちこっちで大さわぎ!!おさわがせSTGの登場だい!!

テラ・フォーミング

ライト・スタッフ／価格未定

開発情況 ／ 4月発売予定

このSTGはタダモノではない！



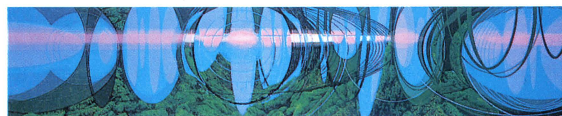
シド・ミード氏がコンセプトデザインをしているということで、なにかと話題の『テラ・フォーミング』。開発の方は着々と進行中で、春ごろにはみんなの手にもとどくんじゃないかな。

さて今月紹介するのはシド・ミード氏がデザインした、各ステージのイメージイラスト。どの面のイラストを見ても、ただのシューティングでは終らないぞ、と予感させてくれるね。

■ステージ1　大気圏



■ステージ2　樹海



■ステージ3　火山地帯



開発情況

●今年のPCエンジンのニュースといったら、やはりCD・ROM²システムのバージョンアップ。DUO、システムカードに続いて、今月はスーパーCD・ROM²システムも発売。'92年もスーパーCD・ROM²ソフトが注目を集めそうだね。さて、今月の開発情況は？

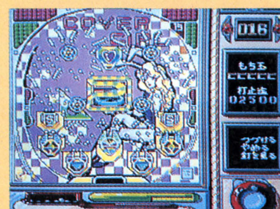
●データウエストさんの超ムズシューティングゲーム「ライザンバーII」の続編「ライザンバーIII」。もしかすると来月号くらいで画面写真を見せられるかも。

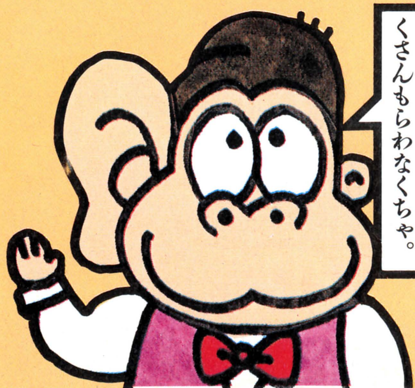
●サン電子さんのクイズゲーム「クイズの星（仮）」は、発売が初夏になりそう。2～3月くらいには新しい画面写真が届きそうだよ。

●パックインビデオさんの新作「エアークラフト」は、シューティングゲーム。まだ企画段階だから紹介するまでは時間がかかりそう。

●ナグザットさんの「ウィザードリィ（仮）」は順調に開発が進んでいるみたい。画面を紹介できるのはちょっと先になりそうだけどね。

●ココナッツジャパンさんの「パチ夫くん/十番勝負」（右の写真）もまた新機種が続々登場。来月号で新しい画面を見せられると思うよ。





■最新ゲーム・熱いウワサ■

●ブレイン・グレイさんは、X68000からの移植ソフトを企画中とか。どのソフトになるのか楽しみだね。

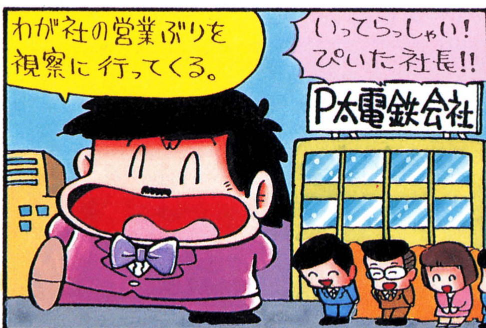
●コナミさんの新作はマルチプレイゲームになるらしいよ。いろいろあるけど、もしかしたらアレかな？

●来月号で、またまたビッグなメーカーさんの参入発表をお知らせできるかも？

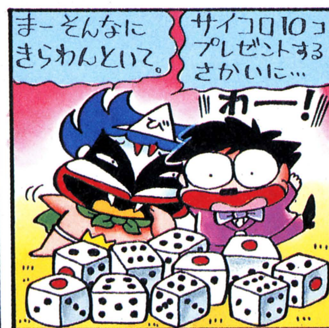
© TAITO CORP. © RIGHT STAFF



★読者のみんなをボンビラスの世界へいざなってやろう。まず↗



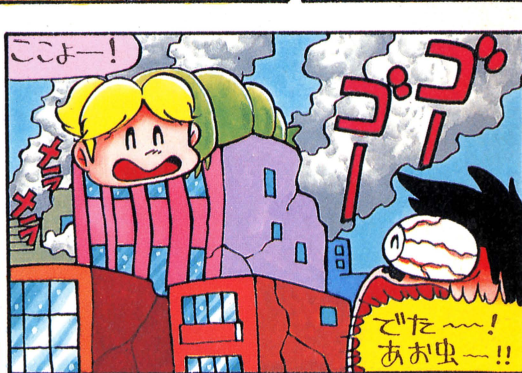




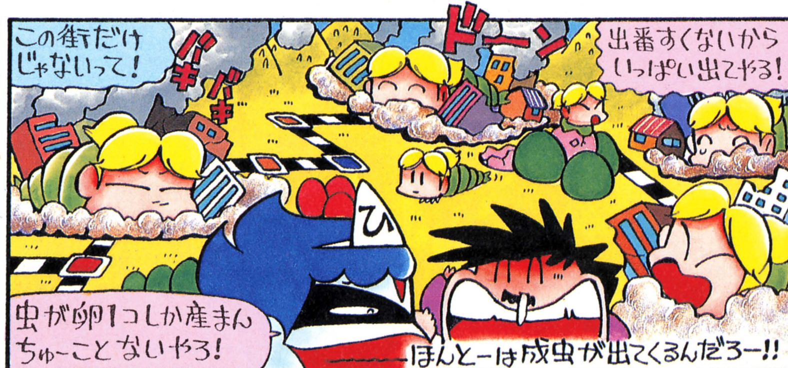










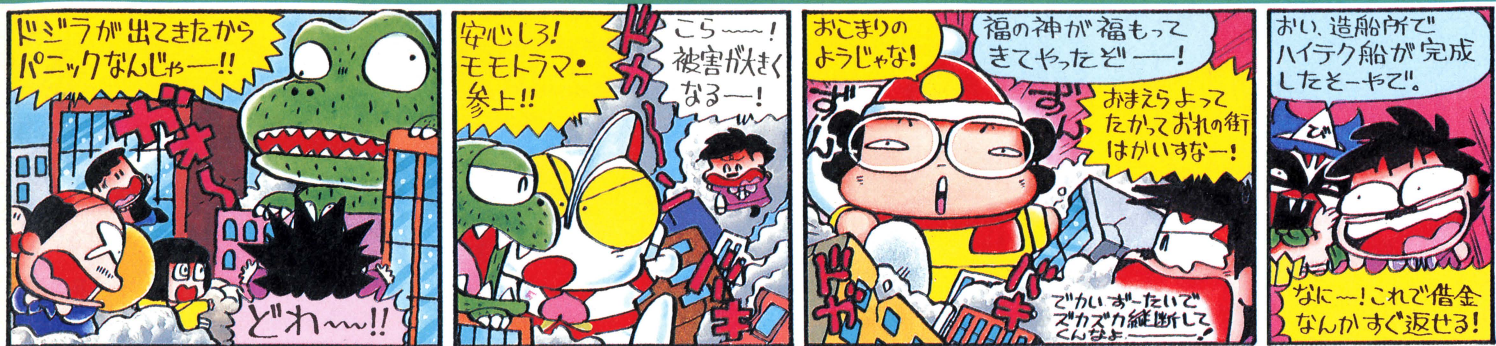


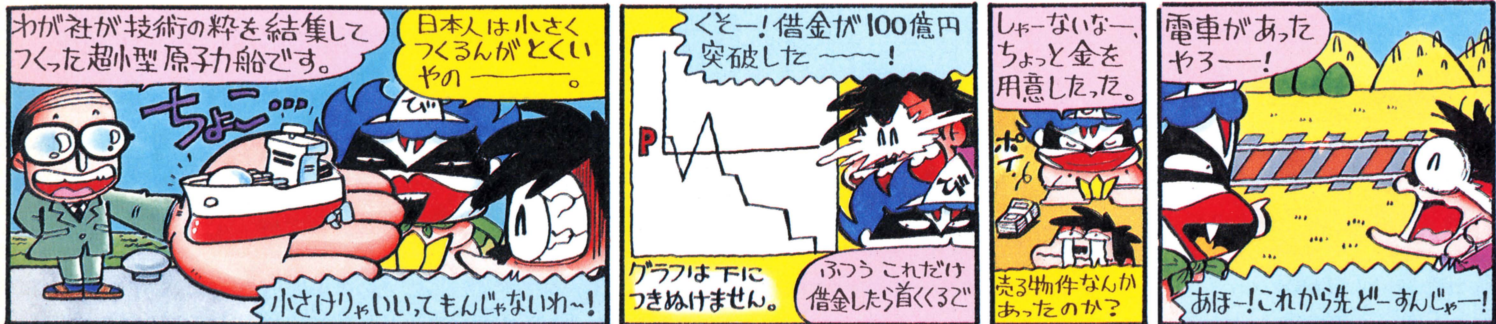


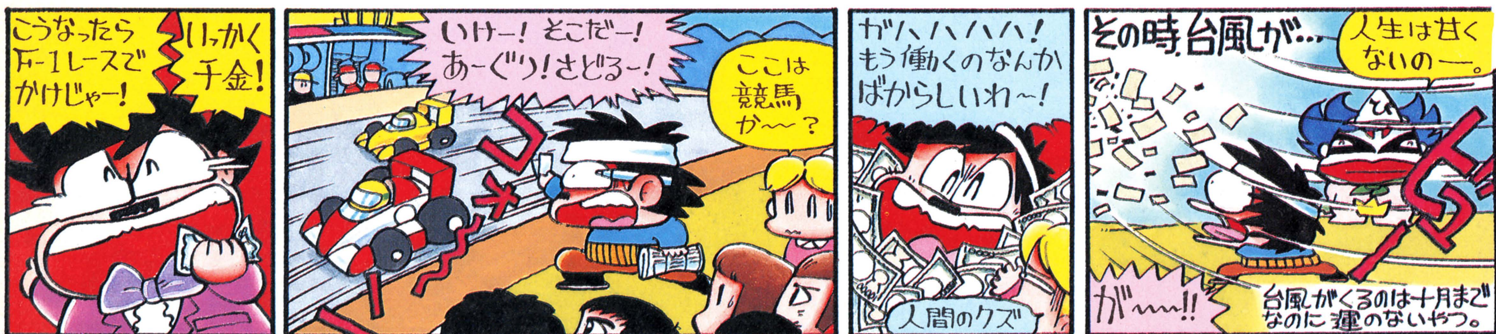
協力／浅原一義

スーパー桃鉄Ⅱの完全データを収録した「スーパー桃太郎電鉄Ⅱ完全ツアーガイド」。全国書店で絶賛発売中。定価750円(税込)

役職に「主任」を選んだお前、お前はすでに志がキーーングボンビーーー。



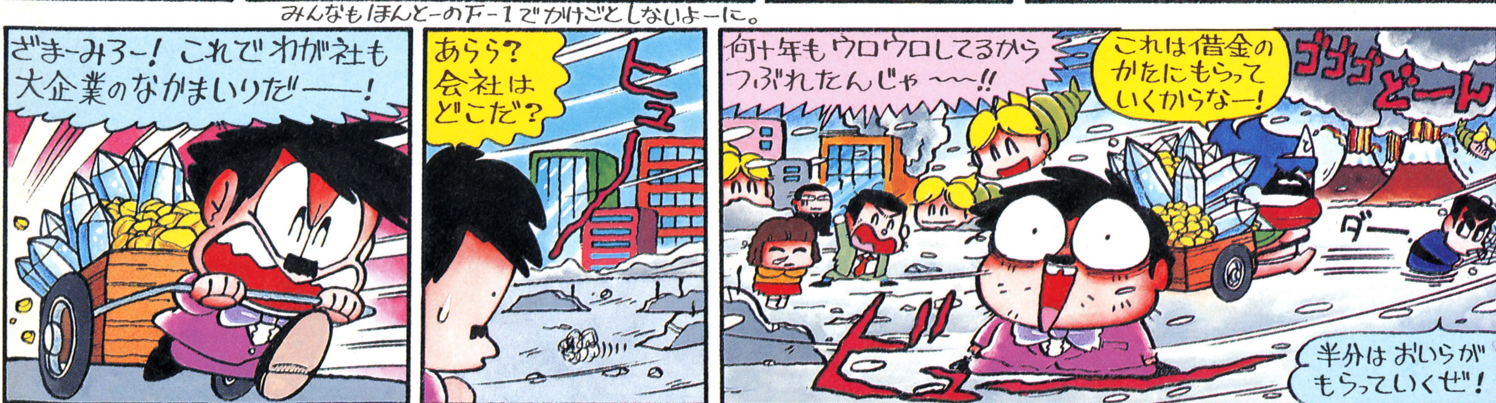




十月に鈴鹿に止まるのはムズかしー。



みんなもほんとーのF-1でかけごとしないよーに。

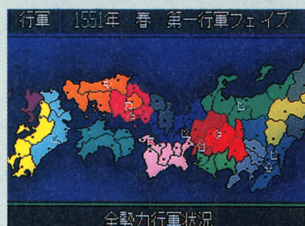


新レビュー大作戦!!

Review

12/27～1/31

斬―陽炎の時代―



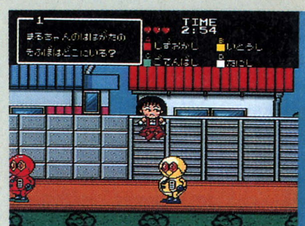
12月27日発売　7500円
タイトー

冒険男爵ドン



1月4日発売　6800円
アイマックス

ちびまる子ちゃん



1月10日発売　6800円
ナムコ

	斬―陽炎の時代―	冒険男爵ドン	ちびまる子ちゃん
AM 正月は寝て暮すー。 年末にソフトがどどってでたので、1月はちょっと中休みって感じだね。そんな中でも「ミズバク」は、雰囲気が楽しくっておすすめですね。	パソコン版に比べ、戦術面や、ステータス等を簡略化してあるので、スムーズな展開と初心者でも楽しめる出来になっている。それに加えて音楽やマップがカッコイイ！特に音楽はロープレのような迫力で◎。内容的やシステム的にもしっかりした、かなり本格的なSLGだと思うな。	とにかくこのぶっとんだ敵キャラや設定はすごすぎる。プレイするものを不安にさせてしまうすごさだ。が、しかし敵の攻撃は結構シビア。敵を見て笑ってるとすぐやられちゃうぞ。オプション攻撃も使えるのは少ないので、STGの苦手な人には、なかなか辛い戦いが予想されそう。	アクションクイズという初めてのジャンルなのだが、クイズの答えがわかっていても、なかなかその答えを拾えない？というか見つけられなくて結構しんどい。敵の攻撃もウッという所にくるので厳しいなぁ。グラフィックはとても丁寧に描かれているので雰囲気はTVそのままだね。
YUGON 新春なんだけど… 本数が少なくってさみしいねぇ、今月は。これだ、というズバ抜けたおすすめゲームがないかわりにどれを買ってもだいじょうぶ、って感じだね。	SLGにしてはめずらしく、展開がスピーディだよねこれって。グラフィックや音も凝っていて、こりゃええ！　と思っていたのもつかの間。戦闘シーンになったとたん、むむっとなってしまいましたよ。数で押すだけなんだもん、この戦闘って。操作方法もちょっとわかりづらいよね。	ゲームのタイトルといいグラフィックといい、ひと昔前のマンガの世界みたい。はじめはなんだこりゃ？なんて感じだったんだけど、遊んでるうちにだんだんとこの世界観にハマっていく自分を感じてしまった…。サイバーとかファンタジックとかいった世界に食傷ぎみのひとはど～ぞ。	グラフィックのかわいさとはうらはらに、内容はメチャハードなのね。クイズがむずかしいとか、アクションがむずかしいとかいうこともあるけど、それ以上に答がわかっているにもかかわらず答えられない！　フロ場をのぞいたのに湯気で見えないほど、超もどかしいぞ、こいつぁ。
まりりん 難ゲームが多い! うふ、今月からレギュラーになりますヨロピク！　えーっと今月は先月の勢いがすごかったせいか本数が少なめなので、来月に期待する私です。	んーこれはマニア向きかな？初心者の私は説明書を読んでもわけわかんないんです（単にバカなのかもしれない）。でも戦国武将の名前が出てるし、シナリオも時代背景に基づいているのでお勉強になるかもしれない。それに5人プレイのSLGって珍しいし、結構遊べるんじゃない。	きゃーグロい、おげれつねって言いたい位キャラが変なの。やっぱりいままでゲームキャラはかわいいのが多かったから、こういう一風変わったキャラの出るゲームはなんとなく新鮮に感じるなぁ。でもゲーム自体は新鮮さが足りないので、もっと工夫してもらいたかったよん。	うふっ、実は以前まるちゃんのファンだったんですよ。やっぱり表情豊かなまるちゃんを画面で見てもプリティーよね。でもクイズゲームにしてはアクション性が強いのがとっても気になったの。どうせならアクションとクイズを別々にして遊べるとよかったんじゃないかと思います。
てらもー 冬はやっぱ寒いわ。 うーん。せっかくの正月ってのに、今イチ不調。タイトーの一連のシリーズが好きな人ならミズバクは買い。そーでない人は貯金して未来に備えろ。	なんつっても音楽がグッド。最高にかっこいい。内容の方もシミュレーションゲーム初心者にとっつきやすく、親切に作ってあるのは好感がもててグー。ただ、それが裏目に出ちゃってるんだよね。簡略化されすぎた戦闘シーンなど、奥が浅いのだ。簡単なのと単純なのは違うと思うよ。	うーむ、ヘンだ。ヘンだぞこのゲームは!!　主人公の顔といい、敵キャラのデザインといい、このセンスは強烈。ゲーム自体は手堅くまとめられててなかなかいい。個人的にもけっこう好みだしね。こーゆう変わったソフトがでてくるのもPCの幅が広がった証拠。いいよね。	あのまる子ちゃんがゲームになった。おひゅーん。で、肝心のゲーム内容はというとこれが激ムズ!!　べつにクイズが難しいわけじゃないよ。アクションが難しいのだ。もーね、クイズなんか見てるヒマがないくらい。これだったら普通のクイズゲームにしたほうがよかったのでは？
JACK 今月は見送りかな 好みからいうと、「ミズバク大冒険」。でも「斬」のほうが…。決まらないから、今月は見送って来月のソフトに期待するほうがいいかな。	戦闘なども簡略化され、パソコン版より幅広い層に受けるような作りがされている。武将はパソコン版より少ないとはいっても、約300人。選んだ武将によって展開が変わるのも楽しいね。グラフィックの美しさ、5人同時参加OKという点も含めておすすめのシミュレーション。	キャラクターがとっても変だなというのが第一印象。アドベンチャーモードとシューティング面はあまりつながりが感じられないな。敵キャラクターの動きがあまりにもトリッキーで、シューティングゲームの爽快感を感じられないのは残念。ダメージ制になっているのは正解だね。	問題を読んで、答の色のキャラを追いかけ、倒してボールを拾おうととまどってると、次の問題に変わってる！　そして、また次の答の色のキャラを追う。ネコがそのじゃまをする。こんな調子で全問正解しても、気分はイライラ。アクションとクイズが一緒なのはつらいよね。
from MAKER SIDE	シミュレーションはちょっとにがてという人でもすぐに遊べるゲーム。グラフィック・音楽も最高！5人同時プレイ可能です。（かーしま）	「ドン」は殺伐としない人なつっこさが"売り"。陽気なキャラはきっとあなたを幸せに！言わばゲームのラッキーバイブル！（ぽんた）	クイズとアクションが一体となった世界初（?）の壮大な試みです。右脳と左脳ががっぷりよつに組んで右上手出し投げ（がんのすけ）

ミズバク大冒険



1月17日発売　7200円
タイトー

4M

とにかく可愛いキャラを使ったアクションゲームを作らせたらタイトーさんは天下一品。操作も簡単だし、何より敵も背景もカラフルで雰囲気がとってもいいよね。アーケード版に比べても難易度や楽しさは損なわれない出来なので、にぎやかに遊べるソフトだと思います。

オーソドックスなアクションなんだけれど、タイトーさんらしくかわいいキャラが目を引くね。内容もよくまとまってるから、安心して楽しめるんだけどやっぱり何か物たりない気がするなぁ。あまりにいままでのパターンと同じなのが、ちょっとツライところではあるのよね。

あ、このキャラってカモノハシ？と思ったらカバだったんですね（意味なし）。操作方法が簡単でキャラもかわいいので、なーんだ初心者向けのソフトかと思いきや、意外や意外けっこー難しいだもんね。だから先入観だけでプレイすると痛いめみちゃうって感じかな。

なんつったって、カバのヒポポがかわいいのだ。タイトーさんはうまいよなー、こういうの。ある意味で完全なキャラクターゲーム。ただ、かわいいキャラと裏腹にゲームはムズイ。女の子に、キャーなにこれカワイイー、解いて解いてー。と言われてしまった君、ご愁傷さま。

タイトーさんお得意のあれですね。主人公ヒポポの投げるミズバクダンは、アーケードのものより質感に欠けてて迫力が足りないのはしかたないかな。このゲームは、次に待ってるしかけを期待しながら、ズンズン進んでいくのがよさそう。難易度もそれほど高くないしね。

アーケードでも人気のヒポポが、PCでも出来るよ。女の子でも簡単に遊べるし、ヒポポを見てるだけでも楽しいよ　（かーしま）

忍者龍剣伝



1月24日発売　6500円
ハドソン

4M

一回倒した敵でも、スクロール等によって何度でも復活したり、壁を登る操作がけっこう大変だったり、そういった面で難易度が非常に高くなっていると思う。はっきりいってアクション苦手派ならイライラしてしまうのではないだろうか。ツボにはまれば、一気にクリアできるぞ。

むずかしいよぉ、これ。基本的にはすんごく好みの部類に入るゲームなんだけど、画面をスクロールさせると殺した敵が復活したり、ジャンプするとマイキャラが思わぬところにへばりついたり。せめて前半だけでも、もちっとやさしいとよかったな、と思ったりするのは僕だけ？

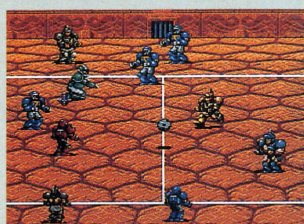
PC版だからなんかちがうステージがあったりとか、難易度設定ができるとかがあったりするのかと思ったら一切無しってのはつまんなーい。グラフィックもあの当時のファミコンだから桃の木って感じたけど今じゃCD-ROMで目が肥えてるしなー、ちょっと残念です。

かつてPCのソフトの中で、これほどオリジナルに忠実な移植があったろうか？　いや、あるまい（反語）とは言え、もとがファミコンじゃねー。ゲームのタイプはけっこう好みなんだけど、人を苦しめることしか考えていない難易度はちょっと普通の人じゃ手がでないぜぇー。

グラフィックは強化されているものの、ファミコン版をそのまま移植した感じの仕上がり。壁にピタッ、ピタッとはりつくアクションは、慣れないと難しい。好き嫌いのわかれるところでもあるね。忍者ものなのに、アメリカンな雰囲気があるのもこのゲームの特徴。

オリジナルに忠実な龍剣伝です。あの当時のシナリオとACTを楽しんで下さい。また、3ヵ国語ですので、勉強にもどうぞ。ハドソン高橋

サイバードッジ



1月31日発売　6800円
トンキンハウス

4M

登場するキャラがなかなかユニークなので、ドッジボールという枠にとらわれずに、もっと自由な遊び方を作ってほしかった。操作系もいわゆる「熱血ドッジ」タイプなので、無理なくできるし、対戦プレイは楽しいよ。キャラがこまごまとしてるのが見にくくて難点かな。

あまりにも某ドッジボールゲームに似てるかな？　という印象はあるよね。まあドッジボールでゲームを作るとなるとしょうがないかもしれないけど。2人対戦で遊ぶと、けっこう盛りあがるんだけど、いかんせん殺伐とした雰囲気なもんだから、さみしい感じがするのがちと残念。

ドッジボールっていえば昔、小学校でよくやってたなー。特によけるのが専門でね。でもゲームとなっちゃ、私のうちに秘めてる攻撃的な部分が出ちゃって、知らず知らずはまっていたの。でも数値がないんでどの位ダメージを与えてるんだか、わからないところは残念ね。

今月は一風変わったソフトが多いなぁ、これもそう。ドッジボールゲームとしてベーシックな作り方だが、切り口がヘン。でも、こういうノリは好きだったりして…。残念なのは、ゲームをしていても痛みがあまり感じられないこと。イテッ、と思うからこの手のゲームは面白いのに…。

チームがエイリアンだったり忍者だったりして、期待させるものがあるよね。操作性はけっこうよくて、すぐのめりこめる。首が吹っ飛んだり防具がとれたりするアクションはもっとハデに演出してほしかったな。鉄球だから、バウンドしないボールが初めのうちは使いにくいかも。

エスパーが投げ！忍者が飛び！エイリアンが受ける！サンプリング音声が大絶叫！ハードなキャラが過激に闘うサイバードッジ近日登場！

新スタッフ紹介

今回から装いも新たに始まったレビューですが、（えっ、どこが変わったかって？）まぁ、その雰囲気が変わったつーことで…今後とも新スタッフ及び新レビュー大作戦をよろしゅうお願いいたします。

惚れたらとことん！



とにかく感情移入しちゃいます。敵にやられたりすると、ちっくしょーってな感じで戦うのですが…。マルチゲームがやっぱり一番ですね。はい。

最近ハリハリに転向



ちょい前まではバリバリのゲーマー！なんて言ってた僕も最近丸くなりましたよ人間が。今後は角が取れたハリハリゲーマーとして第2の人生です。

難げーむはニガテ！



私はRPG超好きなの！　うふっ。だから点数が甘くなるかも…。他にはADVも好き。でもテクの必要な難ゲーは大のニガテよ。

ほにほにほにうにー



この前バイクでコケちゃって、も一痛いのなんの。でも、それがスリルってもんだ。ゲームでもそーゆうスリルが味わいたいね。ちなみに自画像。

優ソフトで遊びたい



最近、なんか決めてとなるソフトが少ないな。一瞬でも、"すごい！"と思えるソフトか、何度でも遊びたくなるソフトがたくさん出てほしい。

これからもよろしくね!!

メーカーからキミへの愛のメッセージ
HOT LINE

あ〜あ今年ももう終わりですね。1年て本当早い！おまけにまた1つ年をとってしまうわけだ。だけどやっと成人の仲間入りだい！と、まあ私事はおいといて、来年には皆さんお待ちかねのCD・ROM²版F1サーカスがついに登場!!
（ニチブツ　こと）

新年あけましておめでとうございます。今年もスタッフ一同がんばりますのでよろしくお願い致します。待望のニューソフト「ダイノフォース」も、もうそろそろ皆さんに良いニュースが届けられそうです。その時はよろしくネ。
（ユニポット　あど）

皆さーん、おめでとうございまーす!!　新春ですよー!!　賀正ですよー！　ついでにお年玉の季節ですよー！　と、一年の始まりを祝いながら、今年もビクターのゲームを宜しくお願いしちゃいますよー！　（ビクター音産　みなみ）

年末にさしかかってスタッフは、「太閤記」の追い込みでがんばっています。92年早々にはお披露目できるんじゃないかな。ところでこの前発売された「モンスタープロレス」はもうプレイしてもらえたでしょうか？　そっちの方もよろしくね。　（アスク講談社）

R-TYPE Complete CDどうでしたか?R-TYPE R-9すべて、わかったかナ?難易度設定もあるから私でもクリアできちゃうもんネ！㊙うそーまだクリアしてないじゃない！㊕これからョこれから!!
（アイレム　かおり&みえこ）

みなさんこんにちは。もう今年もあとわずかとなりましたね。来年はきっと、『テラフォーミング』の年になることでしょう。12月の13日には製作発表会も行なわれてなにもかもが順調、順調。過去に無い、偉大なSTGがきみを待っている！　（RS　小川）

長いようで短い1年でした。お正月は寝正月になってしまうかな?再来年こそはカワイイ彼女と初詣にいって「クイズの星」（仮称）で遊びたいと思う今日この頃です。来年のことを言うと鬼が笑うと言うけれど再来年の正月の話までしてしまったぜ！（サン電子　山本）

『ちびまる子ちゃん　クイズでピーヒャラ』の敵「オヒュヒュ星人」は自らやっつけられるために戦いを挑むというトンマな奴。アイテムを取るとクイズの正解まで教えてくれます。何しに来たんでしょうか。
（ナムコ・がんのすけ）

新年おめでとうございます。91年は、結局エンジンのソフトが発売できませんでしたが、92年は究極的に気合いの入ったマーブルマッドネスその他、まだ内緒の作品も含めてドーンと出ます。ご期待くださいませ。
（テンゲンJUN）

雀偵2が遅れまして、期待して下さった皆様、大変御迷惑をおかけしました。今の分すばらしい物をお届けしますので、どうか今しばらくのお待ちを！さて、91年も、あとわずかとなりましたが、体に気をつけて、良い年をむかえてね
（アトラス　流星野郎　相原）

明けましておめでとうございます。今年の抱負！
〜とにかくがんばる〜　これにつきる!!
みなさん今年も宜しくお願いしますネ！　今年も“次の営業マン”（自称）ですー。
（マイクロキャビン　ひで）

ナグザットのきむりんは、お酒の飲みすぎで気絶してしまいました。来月号からは復活の予定なので、それまでは「熱血高校ドッジボール部CDサッカー編」で遊んでてね!!
（ナグザット　KAZ）

見た見た見た見た見た見た?PCエンジンCD・ROM²版「BURAI」の続編「BURAI2（仮）」が出る出る出る出る出る出る！いやこれはもう楽しみですなあぁ、たまりませんなぁ。あ?発売日?未定未定未定未定未定未定！決まり次第お知らせします！（ダッピー）

☆月○日　前髪がうっとうしいのでパーマ屋へ行く。「トータルリコール」を借りて観る。干したてのフカフカ布団で気持ち良く寝る。翌日　半年前からチケットを取って楽しみにしていたバレエ公演が昨日だった事に気付く…エーン！
（NECアベニュー　FUMI）

新年明けまして、おめでとうございます。91年は『将棋　初心者無用』しか皆さんにお贈りできなかったけど、今年こそは、今年こそはー！　もっと沢山のソフトが出せたら、いいなと思うのでありました。今年もよろしく！
（ホームデータ　NII）

あけましておめでとうございます。今年もアスミックをよろしく。というわけで今年もはりきって行くぞ！PCエンジン最新ソフトはスーパーCDロムロムに専用で鋭意開発中。テレホンサービスも聞いてね。03-3235-5902だよ。よろしくネ！　（アスミック　大原）

やあ、お正月はどうだったかな?いよいよ「コナン」も発売だね。原作ファンは涙物のゲームだぜ！原作ファンもそうでない人も楽しめる内容にしますと企画の金ぴーも言っておりますので、文句が有ったら金ぴー宛てにお便りを送ってね！　（RIOT　たかを）

ども²みなさんあけましておめでとうございます。え、まだ年が明けてない、まあかたいことわないで、あと1週間でお正月ではないですか、そうそう、明日（27日）は「斬」の発売日。買って下さいね。　タイトー　かーしま

カゼがぬけず、最悪の体調でこの原稿を書いています。ずるずる。さて、今年もいろいろあったゲーム業界。果たして来年は?　本当に×××は××に××できるのだろうか?　うーむ、まったく先の読めない業界だぜ！
（トンキンハウスYs）

91年ももうじき終わりですね。はやいですね。92年のヒューマンはスーパーCD・ROM²を中心に大作がいっぱいあるぞ。ヤマトにファージアスに、スポーツフェスティバル。そしてもう1本、来月には新作を発表するぞ。
（ヒューマン・茶々丸）

あけましておめでとうございます。新春に、ココナッツがお届けするソフトは…おまたせしました！『パチ夫くん十番勝負』が、いよいよ登場です。Huカード初のパチ夫くん！いったいどんな活躍をしてくれるのかな?　乞御期待！
（ココナッツジャパン　まりまり）

みんなが期待してまってた『IQ PANIC』が2月21日に発売が延びてしまいましたー。ごめんなさい。今年の冬は、『IQ PANIC』で過ごそうと思っていた人たち。2月21日まで、もうちょっと待ってね。絶対面白いからねー。
（IGS　菊地）

12月13日にやっと「ゲンジ通信あげだま」が発売になりましたが楽しんでいただいてますでしょうか?　全国から、おもしろいとのお便りが殺到してうれしい悲鳴をあげています。さあ、次は「21エモン」が待ってるヨ。
（日本電気HE　こん）

ブルーレットが炸裂し、ピコレットが宙を飛ぶ！前代未聞の2プレーヤー仲良しSTG「トイレキッズ」.'92年3月号砲一発新登場!!
（メディアリング　ZⅡ）

91年はいろいろとありがとうございました。また92年も、ハドソンは今年以上に話題を振りまき、皆様に喜ばれるソフトを発売していくために、精一杯頑張りますので、よろしくお願い致します。
早速だけどゲートオブサンダー最高に面白いよ。（ハドソン高橋）

お待たせしました。「麻雀覇王伝カイザーズクエスト」の発売日が2月28日に決定しました。Huカード4メガで発売だ！美しいお姫様のグラフィックの数々、君は全部見ることができるかな?
（UPL　山崎）

第一弾グラディウス、二弾サラマンダが大好評発売中のこの良き日に、第三弾パロディウスが2月21日発売になります。こんな短期間に3本も開発してしまうなんて、うちの開発スタッフはすばらしい。今年もみなさんの期待にそうようがんばります。（コナミ　早坂）

もし、タイムクルーズⅡの様に過去や未来に行くことができたら私はあの日、あの時へもどって、あのあやまちをもみ消してくるのに…。君も、そんなあやまちが、1つや2つはあるんじゃないかな。
（フェイス　だあくん）

みんな、もうコンクエスト島の18ステージは全部攻略できたかな?まだ出来ていない人は、12月号の別冊付録（HOW TO SIMULATION）の8ページから13ページを参考にしてね！
（システムソフト）

突然の発表で驚いた方も多いかと思います「超時空要塞マクロス」。知らない人も多いかなあ……。でもそーんなことは関係ない！このゲームだけでマクロスの世界が理解できる超ドラマティックSTGだ！「シュビ3」「妖子」共々応援してね！　（メサイヤ　岩崎）

HuCARD「スーパーメタルクラッシャー」とアニメファンに贈るCD・ROM2「秘宝伝説〜クリスの冒険」をもちまして、ささやかながらも暖かい正月が迎えられそうです。92年はいよいよ「川のぬし釣り」PC元年。皆様良い年を！　（PIV　マミ）

このメッセージが載る頃には、「太平記」が無事発売となっているはずです。「太平記」が完成!!いたしますように……。
92年度は、3本の新作ソフトを予定しています。みなさん、それではまた来年。　（インテック）

スーパーシュヴァルツシルト期待度で3位に上昇！（11月）今号発売時期にはすでに遊んだ人も多いはず。奥の深さが身にしみている人は記事をよく読んで攻略してね。今度はTOP10に入れたらいいなあ、と社員一同願っています。
（工画堂スタジオ　トニー）

ブレイングレイの次回作はX68Kで人気のアクションゲームの移植版です。その名も…（ドカッベキッガスガスッ！バタッ…死亡）。そうそう「エフェジリ」は普通、クリアに8時間以上かかるので勘違いしないように。（藤沢某所のストⅡ大会に出る、ブレイン・グレイ　M）

皆さん、覚えてますか?「ライザンバーⅢ」を我々が開発中だった事を。ふっふっふっ。もうしばらく待って下さいね。あと、あと少しで発表できます。絶対、期待を裏切らないモノになりますので、どうか、どうかしばらく待って下さい。（データウエスト　斉藤）

巷では悪性の風邪が流行っているようです。エイコム₀TACKIeSも例外に漏れず、欠席者が急増中。みんなただのバカではなかったということですね（笑）。おかげで超タマにしかない飲み会の出席者が激減してしまいました。
（日本エイコム　TSY）

COMING SOON ●発売日スケジュール

発売日	ゲーム名	メーカー名	価格
1／4	冒険男爵ドン	アイマックス	6800円
1／10	ちびまる子ちゃん	ナムコ	6800円
1／17	ミズバク大冒険	タイトー	7200円
1／24	忍者龍剣伝	ハドソン	6500円
1／24	マイトアンドマジックブックⅠ（CD）	NECアベニュー	7200円
1／31	NHK大河ドラマ太平記	NHKエンタープライズ	6800円
1／31	ブロウニング（CD）2M	RIOT日本テレネット	6980円
1／31	ウルトラボックス6号（CD）	ビクター音産	5800円
1／31	サイバードッジ	トンキンハウス	6800円
2／21	ゲートオブサンダー（CD）2M	ハドソン	6800円
2／21	IQパニック（CD）	IGS	8900円
2／21	パロディウスだ！	コナミ	9800円
2／予	出たな!!ツインビー	コナミ	6800円
2／予	改造町人シュビビンマン3－異界からのプリンセスー（CD）	メサイヤ	価格未定
2／予	雀偵物語2－宇宙探偵ディバン出動編－（CD）	アトラス	4800円
2／下	未来少年コナン（CD）2M	RIOT日本テレネット	7400円
2／下	BABEL（CD）2M	レーザーソフト日本テレネット	6980円
2／28	ライジング・サン（CD）	ビクター音産	7800円
2／予	ザ・デビスカップ・テニス（CD）2M	マイクロワールド	価格未定
2／予	ザ・キックボクシング（CD）2M	マイクロワールド	価格未定
2／予	金盞花京絵皿殺人事件（CD）2M	ナグザット	価格未定
2／28	麻雀覇王伝カイザーズクエスト	UPL	7200円
3／13	サイキックストーム（CD）2M	レーザーソフト日本テレネット	6980円
3／予	キャンペーン版大戦略Ⅱ	マイクロキャビン	価格未定
3／予	夢幻戦士ヴァリス（CD）2M	RIOT日本テレネット	価格未定
3／19	シャドーオブザビースト魔性の掟（CD）2M	ビクター音産	7200円
3／予	QUIZタイムマシンにお願い（CD）両対応	アトラス	価格未定
3／予	雀偵物語2－宇宙探偵ディバン完結編－（CD）	アトラス	4800円
3／予	トイレキッズ	メディアリング	6900円
3／予	パチ夫くん／十番勝負	ココナッツジャパン	7900円
3／27	川のぬし釣り　自然派（CD）	パックインビデオ	価格未定
3／予	スプリガンmark2（CD）2M	ナグザット	価格未定
3／予	熱血高校ドッジボール部PCサッカー編（カード）	ナグザット	価格未定
3／下	ソーサリアン（CD）2M	ビクター音産	7200円
4／予	テラ・フォーミング（CD）両対応	ライトスタッフ	価格未定
92／予	ライザンバーⅢ（CD）2M	データウエスト	価格未定
92／予	天外魔境Ⅱ卍丸（CD）2M	ハドソン	価格未定
2／28	ぎゅわんぶらあ自己中心派 麻雀パズルコレクション(CD)両対応	タイトー	6800円

■発売日未定のソフト

ゲーム名	メーカー名	価格
ブランダース（仮）	IGS	価格未定
太閤記（CD）	アスク講談社	価格未定
ドラゴンブリード	アイレム	価格未定
アルガノス（CD）両対応	インテック	価格未定
ザ・プロ野球2（CD）	インテック	価格未定
スペースファンタジーゾーン（CD）	NECアベニュー	価格未定
フォゴットンワールド（CD）2M	NECアベニュー	価格未定
モンスターメーカー（CD）2M	NECアベニュー	価格未定
ドラゴンナイトⅡ（CD）2M	NECアベニュー	価格未定
ギャラクシーフォース	NECアベニュー	価格未定
ホラーストーリー（CD）2M	NECアベニュー	価格未定
ゲイングランド	NECアベニュー	価格未定
ボナンザブラザース	NECアベニュー	価格未定
ダライアス2（CD）	NECアベニュー	価格未定
天地を喰らう（CD）	NECアベニュー	価格未定
ワードナの森（CD）	NECアベニュー	価格未定
チキチキボーイズ（CD）	NECアベニュー	価格未定
サイレントメビウス（CD）2M	角川ニューメディアオフィス	価格未定
カラーウォーズ	ココナッツジャパン	価格未定
クイズの星（CD）両対応	サン電子	価格未定
ココロン（CD）	シュールドウェーブ	価格未定
マミーヘッド	タイトー	価格未定
極楽！中華大仙	タイトー	価格未定
TATSUJIN	タイトー	価格未定
幻蒼大陸オーレリア（CD）両対応	タイトー	価格未定
ゴッドパニック史上最強の軍団（仮）	テイチク	価格未定
50th（CD）	テイチク	価格未定
マーブルマッドネス	テンゲン	価格未定
ピーターパックラット	テンゲン	価格未定
マジカルパズル・ポピルズ	テンゲン	価格未定
ゼロウイング（CD）	ナグザット	価格未定
つっぱり大相撲	ナグザット	価格未定
ウィザードリィ（仮・CD）2M	ナグザット	価格未定
双截龍（ダブルドラゴン）2（仮・CD）2M	ナグザット	価格未定
21エモン	日本電気HE	価格未定
F1サーカス（仮・CD）2M	日本物産	価格未定
不思議の海のナディア（CD）	ハドソン	価格未定
銀河お嬢様伝説YUNA（CD）2M	ハドソン	価格未定
スターパロジャー（CD）2M	ハドソン	価格未定
雷電（CD）2M	ハドソン	価格未定
ロードス島戦記（CD）	ハドソン	価格未定
マイン・スイーパー掃海艇	パックインビデオ	価格未定
エアークラフト	パックインビデオ	価格未定
宇宙戦艦ヤマト（CD）2M	ヒューマン	価格未定
ファージアスの邪皇帝（CD）2M	ヒューマン	価格未定
盟約の定義	ヒューマン	価格未定
ヒューマンスポーツフェスティバル（CD）2M	ヒューマン	5900円
IT CAME FROM THE DESERT（CD）	ビクター音産	価格未定
TVスポーツスペシャル（CD）2M	ビクター音産	価格未定
ストラテゴ	ビクター音産	6900円
LOOM（CD）2M	ビクター音産	価格未定
ビルダーランド（CD）2M	マイクロワールド	価格未定
ああっ女神さまっ	メサイヤ	価格未定
魔物ハンター妖子ー魔界からの転校生ー（CD）	メサイヤ	6800円
超時空要塞マクロス（CD）両対応	メサイヤ	価格未定
ワールドカップ（サッカー編）（CD）2M	メディアリング	価格未定
BURAI2（CD）2M	リバーヒルソフト	価格未定
デジタルコミック「トップをねらえ！」（CD）2M	リバーヒルソフト	価格未定
ダイノフォース	ユニポスト・オブ・ジャパン	価格未定
コズミックファンタジー3（CD）2M	レーザーソフト日本テレネット	価格未定

CALENDAR ① 1992 JANUARY

日	予定
1	元日
2	
3	
4	★冒険男爵ドン
5	
6	
7	
8	
9	ウインターCES アメリカ・ラスベガス〔コンシューマー・エレクトロニクス・ショー〕（→12）
10	★ちびまる子ちゃん
11	
12	
13	
14	
15	成人の日
16	
17	★ミズバク大冒険
18	
19	
20	
21	
22	
23	
24	★忍者龍剣伝 ★マイト&マジック・ブックⅠ
25	
26	
27	
28	
29	
30	月刊PCエンジン3月号発売
31	★NHK大河ドラマ太平記★UB6号 ★ブロウニング★サイバードッジ

♬サ〜ルがは〜じまるよ

サルといえば月P。ゴリレオも仰天の知恵モノぞろいだ（笑）。
てなわけで次号は——

別冊付録

「パロディウスだ!」の攻略法をはじめとしてあのコナミにググッとせまるでござる!!

WE LOVE KONAMI

「江口団長が遊びついでに取材する！」

CESレポート

最新ゲーム速報

天外魔境II

シャドー・オブ・ザ・ビースト
バベル／スプリガンmark2
サイキック・ストーム
川のぬし釣り 自然派
ヒューマン スポーツフェスティバル
パチ夫くん 十番勝負（カード版）
夢幻戦士ヴァリス その他

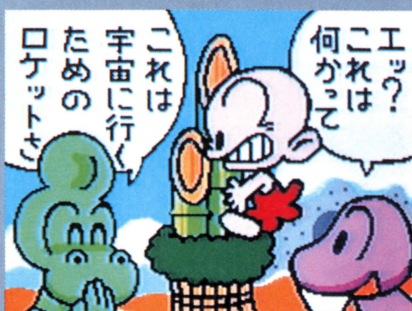
メサイヤ人気ソフト大特集

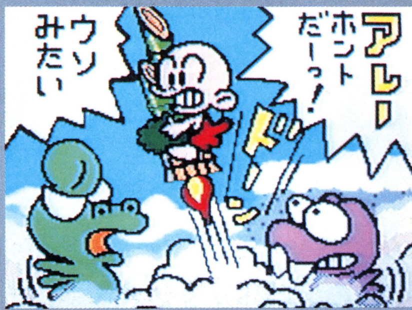
魔物ハンター妖子
超時空要塞マクロス
改造町人シュビビンマン3

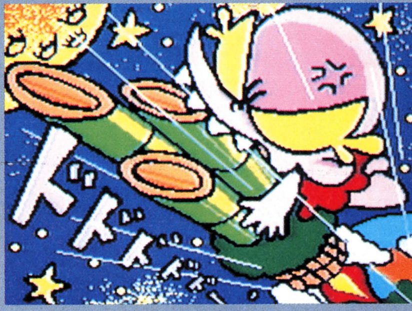
月刊PCエンジン3月号は1月30日㊍発売！

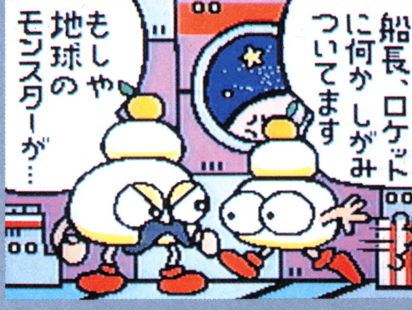
PC原人

作／青木コブ太
阿部K助
©RED COMPANY









EDITORS' NOTES



★毎年この季節になると楽しみなのが商店街のくじ。飲みたくもないジュースを近くのスーパーで買って、コツコツとくじの券を集め…。ハッ、これって商店街の作戦にまんまとハマってるってこと？（YUGON）

♬深夜のｓｔ．ＧＩＧＡで鯨のイメージビデオが流れてた。あんな巨大な体なのに、哀愁をそそるのはなぜだろう。（いつか小笠原〈片道28時間〉でホエールウォッチングしたいと思ってる、ＪＡＣＫ）。

♪今に始まったことではないが、痛いのだ。ナニがって？　ナニがだ（うそ）。本当は歯が痛いんですよ、…シクシク。でも、歯医者は怖いしなぁ…。生きるってツライよね。（ＩＢＭに心が揺れる　てらもと）

★次号のプリンセスカフェ、かほるちゃんでいこう。えっ、コヒルイマキ？ それ誰？ 違うよ、千賀かほる！ さ、忘年会のカラオケでは、高木麻早でも歌うかな。（沙織ちゃんのひざ頭がボクの青春だった……N）

★最近は『アルダス・ページメーカー』で企画書を作ったりしてる。とはいっても、ブ厚いマニュアルを読む気がしないので適当にやってるのだ。おかげで、毎日が新しい発見（笑）。（元デザイナーのえぐち）

☆あと、もう少しで『キャプテンコマンドー』を、１コインＡＬＬできる。使ってるキャラクターは、『ジェニティー』（ミイラ男）。こいつが一番使いやすい。近いうちにクリアするぞ！（ゲーマーなM）

☆人生の憤りをうたってもらいました。
●頭にきすぎて眠れない夜。そして朝焼け（AM）
●人生、前も斜め前も闇だらけ。（渋Ｊ大岡）
●うわぁーい初めて編集後記書かしてもらえちゃった。うれしー!!　今月号に私のハズカシイ写真が載ってるけど（P43参照）書かしてもらえたんでいいや！　私事ですが田舎者助さん私のイラストどうもありがとーほんとサンキューね。（まりりん）

STAFF

編集　／秋本輝夫・塚原正廣・柏原順太・杉本　隆
株式会社　100パーセント（浅井繁雄・永須徹也・利田浩一・江口貴博・窪内裕・倉持征木・長沢雄吾・真下　明・なかむらまり・寺本真澄）・舘野英昭・メディアプラス・市川和久・阿部慶輔・DC
レイアウト／㈱100パーセント（村田友男・大岡喜直・増田　武・藤田　正・石村　勇・菅原弘美・相京厚史）
写真　／石田謙一・加藤昌人・水口哲二・北村凡夫・朝倉秀之
イラスト　／江坂征巳・浅見かよ子・蛮人工房（うおりゃー大橋・中村　亮）・見田竜介・やぶのてんや・なかむらまり・相京厚史・鳥海香菜子・画狂王テラモト270文

Monthly Magazine For Game Freaks
月刊PCエンジン

月刊PCエンジン2月号
第４巻第２号（通巻38号）1992年２月１日発行（毎月１回１日発行）平成元年３月３日第三種郵便物認可
編集人　秋本輝夫
発行人　福島征英
発行所　小学館〒101-01東京都千代田区一ツ橋2-3-1（編集）03-3261-1393（販売）03-3230-5753
印刷所　三晃印刷株式会社

※本誌掲載記事・写真等の無断複製・複写（コピー）・転載を禁じます。

NEC

CD-ROM² SYSTEM PC Engine

大いなる力と魔法の世界

Might and Magic

1月24日発売

CD・ROM² 用ソフト

マイト&マジック

標準小売価格 7,200円（税別）

Might and Magic Ⓡ is a registered Trademark of New World Computing, Inc. Original Copyright Might and Magic Ⓡ I New World Computing, Inc. NEC Avenue, Ltd. uses these marks under license of New World Computing, Inc.



CD-ROM² SYSTEM PC Engine



好評発売中!! ©NEC Avenue, Ltd. 1991

クイズアベニュー2

▶標準小売価格 6,000円（税別）

HuCARD HE system



好評発売中!! ©NEC Avenue, Ltd. 1991

森田将棋PC

▶標準小売価格 7,200円（税別）



NECアベニュー株式会社 ニューメディア事業部

〒102 東京都千代田区麹町2-14-2 麹町NKビル

▶お問い合わせ（平日/午前10:00～午後7:00） 03(3288)0330 テープサービス 03(3288)0880

Enjoy Hudson

SUPER 桃太郎電鉄II



参加人数は、最大5人までOK！ みんなで遊ぼう！



極悪新キャラ"キングボンビー"堂々のデビュー！



新しく海外にもハワイ、サイパン、グアム駅が登場！



カードの総種類がより豊富に。その数、なんと63枚だ！

手に汗にぎるおもしろ超特急!!

スーパー桃太郎電鉄がすべてにパワーアップして新登場!!

あの「スーパー桃太郎電鉄」が、さらにパワーアップして帰ってきた。今度は、情け容赦なくお金を捨て、物件をたたき売る極悪キャラ"キングボンビー"が新登場。プレイヤーを恐怖の世界にひきずりこむ！ その他にも爆笑イベント、カードなどがギッシリ満載された超大作！ 今年の冬はこれでキマリだ。

絶賛発売中!!

バックアップメモリ対応ソフト 希望小売価格6800円（税別）

HUDSON GROUP HUDSON SOFT®

本社 〒062 札幌市豊平区平岸3条5丁目1番18号 ハドソンビル TEL 011-841-4622
東京支社 〒162 東京都新宿区市谷田町3丁目1番1号 ハドソンビル TEL 03-3260-4622
大阪支店 〒542 大阪市中央区東心斎橋1丁目1番10号 大阪料理会館ビル5階 TEL 06-251-4622
営業所 札幌・名古屋・福岡

©1991 HUDSON SOFT ©1991 SUMMER PROJECT

興奮を先取りする、ハドソンの最新情報ホット・ライン。
テレフォンPCランド ■札幌／011-814-9900 ■東京／03-3260-9901 ■名古屋／052-586-9900 ■大阪／06-251-9900 ■広島／082-814-9900 ■福岡／092-713-9900

月刊PCエンジン Monthly Magazine For Game Freaks 1992 2

第4巻第2号（通巻38号） 1992年2月1日発行
編集人 秋本輝夫 発行人 福島征英
発行所 小学館 〒101-01東京都千代田区一ツ橋2の3の1 電話〔編集〕（03）3261・1393 〔販売〕（03）3230・5753
印刷／三晃印刷株式会社

雑誌 03587—2 定価400円（本体388円）

©Shogakukan 1991 Printed in Japan

T1003587020408

